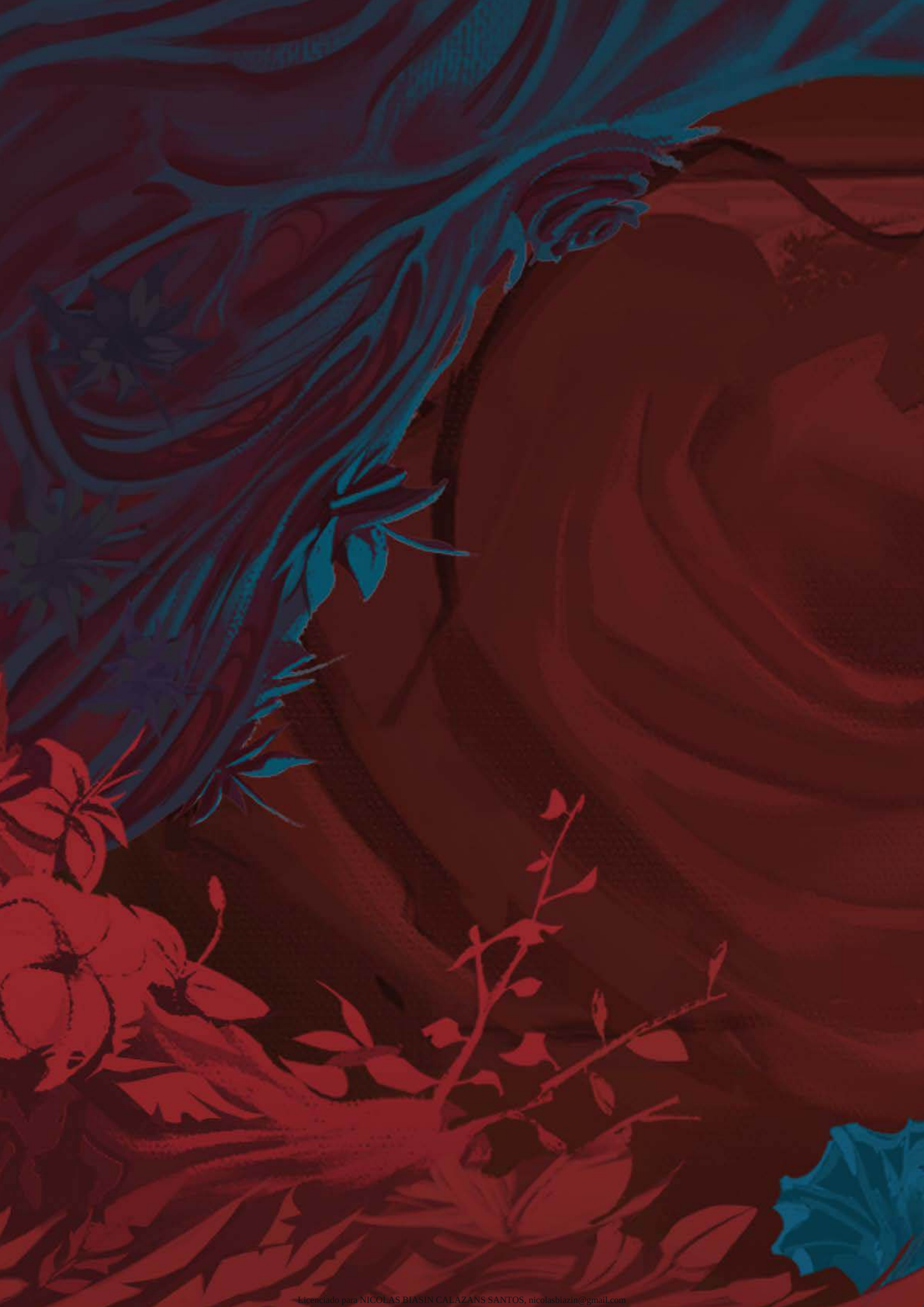
Licenciado para NICOLAS BLASIN CALAZANS SANTOS, nicolasblasin@gmail.com



Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

ASSIMILAÇÃO

RPG

EDITORA NEW ORDER

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Dados internacionais de catalogação na publicação

A848

Assimilação RPG / game design e redação Vinícius "Lau" Motta ... [et al.]. – Rio de Janeiro : New Order, 2025.
299 p. : il., color.

Inclui índice
ISBN: 978-85-68458-97-6

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura. 3. "Roleplaying games". 4. Assimilação RPG (jogo). I. Motta, Vinícius

CDD – 793.93
CDU – 794:792.028

Bibliotecário responsável: Cristiano Motta Antunes CRB14/1194

EDITOR CHEFE
Vinícius "Lau" Motta

EDITOR ADJUNTO
Lucas "Luke" Nitole

EDITOR EXECUTIVO
Pedro Borges

DIREÇÃO GERAL
Vinícius "Lau" Motta e Rafael "Rakin" Knittel

DIREÇÃO CRIATIVA
Rafael "Rakin" Knittel

COORDENAÇÃO/ORGANIZAÇÃO
Tiago M. Chamuinho e Anésio Vargas Junior

DIREÇÃO DE ARTE
Gi Tezoni e Allan Camillo

AUTORIA - CONTO "A Escolha"
Débora Knittel

GAME DESIGN e REDAÇÃO
Vinícius "Lau" Motta, Pedro Borges, Alexandre "Manjuba" Seba e Lucas "Luke" Nitole

CONTRIBUIÇÕES
Pedro Coimbra e Luiz Buscariolli
Bruno Cobbi

DIAGRAMAÇÃO
Allan Camillo

LÍDER DE ARTE
Felipe Irnyo e João Vítor "V"

ILUSTRAÇÃO
Felipe Irnyo, João Vítor "V" e Luís Felipe "Maorco"

TIPOGRAFIA
Davi Knittel

REVISÃO
Vinícius "Lau" Motta, Lux d'Arc, Pedro Borges e Lucas "Luke" Nitole

EQUIPE ASSIMILAÇÃO
Dante Colleto, Felipe Irnyo, Gi Tezoni, João Vítor "V", Luana Fernanda Magno, Lucas "Luke" Nitole, Luís Felipe "Maorco", Rafael "Barba" Cruz, Rafael "Rakin" Knittel, Tiago M. Chamuinho, Vinícius "Lau" Motta, Yasmim "Yas" da Costa.

EQUIPE NEW ORDER
Alexandre Beskow, Allan Camillo, Caroline Carvalho, Carlos Vloet, Diemis Kist, Elaine Costa, Gabriel Chaves, Gustavo Vasquez Ramos, Samuel C. Oliveira, Jorge Caffé, Jordan Alves, Kaio Tarasinschi, Matheus Barcelos, Paulo Tarasinschi, Pedro Borges, Rogério Saladino, Thais "Coruja" e Thiago Queiroz.

Publicado pela Editora New Order, sob a direção de Anésio Vargas Junior e Alexandre "Manjuba" Seba.

Endereço: Rodovia BR-101, S/N - Três Pontes, Itaboraí.
Shopping Itaboraí Plaza, Sala 419 (Leste) – CEP: 24809-234 – RJ

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

SUMÁRIO

PRIMEIRO CONTATO COM ASSIMILAÇÃO RPG.....11

INTRODUÇÃO.....12

O QUE É ASSIMILAÇÃO?.....14

UM JOGO DE VIVER HISTÓRIAS.....16

O MUNDO DEPOIS DO COLAPSO.....18

DEZ VERDADES SOBRE ASSIMILAÇÃO..19

O COMPÊNDIO DOS INFECTADOS E DOS ASSIMILADORES.....21

FERRAMENTAS DE JOGO.....23

FICHAS DE INFECTADOS.....24

DADOS EM ASSIMILAÇÃO RPG.....24

BARALHO DE CARTAS.....25

GUIA DOS INFECTADOS.....26

CAPÍTULO 1: REGRAS BÁSICAS.....28

TESTES DE AÇÃO.....31

ROLAGENS.....31

TESTE DE AÇÃO SIMPLES.....32

TESTE DE AÇÃO EM CONFLITO....33

AS FACES DE UMA ESCOLHA.....34

ANATOMIA DOS DADOS.....35

O TURNO DOS INFECTADOS.....36

INTERPRETANDO RESULTADOS.....37

MANTENDO DADOS ADICIONAIS....41

ROLAGEM ASSIMILADA: AGIR POR INSTINTO.....41

ACUMULANDO RESULTADOS.....42

ASSIMILADORES E TESTES.....42

COMO JOGAR COM DADOS NUMÉRICOS.....43

APTIDÕES.....44

O CABO DE GUERRA.....58

PROPÓSITOS.....60

ORIGENS.....63

SAÚDE.....65

CONFLITOS.....68

CAPÍTULO 2: CRIAÇÃO DE INFECTADOS.....74

CONCEPÇÃO.....75

ORIGEM.....76

GERAÇÃO.....78

PROPÓSITOS.....79

ESCOLHENDO APTIDÕES.....80

CABO DE GUERRA.....81

SAÚDE.....82

CARACTERÍSTICAS DE INFECTADOS.....83

EQUIPAMENTOS INICIAIS.....90

RESUMO DE CRIAÇÃO DE INFECTADOS.....91

CAPÍTULO 3: SOBREVIVÊNCIA.....92

EQUIPAMENTOS.....93

ARTEFATOS.....96

REGIÕES.....99

REFÚGIO.....102

RECURSOS.....112

EXEMPLO DE SOBREVIVÊNCIA....118

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CAPÍTULO 4:
ASSIMILAÇÃO.....122

EVOLUINDO E ASSIMILANDO.....124

ANATOMIA DAS CARTAS.....125

ASSIMILAÇÕES EVOLUTIVAS.....126

ASSIMILAÇÕES ADAPTATIVAS....134

ASSIMILAÇÕES INOPORTUNAS....144

ASSIMILAÇÕES SINGULARES.....154

MANUAL DOS ASSIMILADORES..164

CAPÍTULO 5: CENÁRIO.....166

UM MUNDO EM MUTAÇÃO.....168

EM QUE ANO NÓS ESTAMOS?.....168

A QUEDA DAS NAÇÕES.....169

ERA DAS SOMBRAS.....170

TEMPOS DE MESSIANISMO.....170

RENASCIMENTO TECNOLÓGICO....173

UM NOVO DESPERTAR.....173

A VIDA DEPOIS DO COLAPSO.....175

DIFERENTES NÍVEIS
TECNOLÓGICOS.....175

SOBREVIVÊNCIA É TUDO.....175

PERIGOS POR TODO LADO.....175

ECONOMIA
DE ESCASSEZ.....176

PRECONCEITO
CONTRA INFECTADOS.....176

SIMPATIZANTES
DOS INFECTADOS.....176

INIMIGOS
DOS MUTANTES.....177

BIOMAS ASSIMILADOS.....179

COMUNIDADES:
REFÚGIOS FIXOS.....183

GRUPOS: REFÚGIOS MÓVEIS.....188

CAPÍTULO 6: CONFLITOS.....194

CONCEITO IDEIAS
E INTENÇÕES.....196

ATIVAÇÕES E OBJETIVOS DO
CONFLITO.....198

RISCOS E AMEAÇAS.....202

O VALOR DOS DADOS
NO CONFLITO.....206

BALANCEAMENTO
DO CONFLITO.....206

CONDICIONANTES.....206

Progressão dos Conflitos.....207

Custeio de Ativações.....207

O Contrapeso.....207

Balanceamento
de Objetivos Principais.....207

Estatísticas
e resultados médios.....209

Acompanhando a grandeza
dos Infectados.....209

Progressão das Ameaças.....209

Experiência e outras
recompensas do Conflito.....210

Assimilações e Conflitos.....211

Dificuldades de Jogo.....211

MONTAGEM E EXEMPLOS
DE CONFLITOS.....212

CONVERTENDO AMEAÇAS
EM PERSONAGENS.....222

CONVERTENDO PERSONAGENS
EM AMEAÇAS.....223

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CAPÍTULO 7: EU, ASSIMILADOR....226

GERENCIANDO SESSÕES DE ASSIMILAÇÃO RPG.....228

SESSÃO ZERO.....231

FUNÇÕES DO(A) ASSIMILADOR(A).....233

DANDO VIDA AO MUNDO.....234

CRIANDO AVENTURAS.....235

ENFIM ASSIMILANDO.....238

A ARTE DE IMPROVISAR.....242

CONFLITOS.....242

EXPLORAÇÃO.....246

PROGRESSÃO NA CAMPANHA....247

A CONSTANTE EVOLUÇÃO DE NARRAR.....250

CAPÍTULO 8: GERADOR DE AVENTURAS.....252

BARALHO DE EVENTOS.....252

FENÔMENOS NATURAIS ♥.....256

AMEAÇAS E TENSÕES ♦.....257

FENÔMENOS DA ASSIMILAÇÃO ♠.....260

EVENTOS DE RECURSOS ♣.....261

COSTA BRAVA.....262

Campo Limpo.....264

Mata do Bode.....266

Serra da Lua.....268

Brejo Amarelo.....270

Restinga Brava.....272

Mar da Restinga.....274

TABELAS DE CRIAÇÃO.....276

Clima e Ambiente.....278

Elementos de Terreno e Complicações Ambientais...280

Personagens e Grupos.....282

Rumores e Boatos.....284

Fauna e Flora Assimiladas.....286

Complicações em Conflito...288

Objetos, Relíquias & Itens Perdidos.....290

Efeitos Mentais.....292

Eventos da Assimilação.....294

JOGO SOLO.....296

Tabelas e Oráculos.....297

Criação de Conflitos.....297

Oráculos.....297

Sugestões de Tramas.....298

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS(nicolasbiazin@gmail.com

UMA HISTÓRIA ASSIMILAÇÃO

A escolha

DÉBORA KNITTEL

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Luana corria sem olhar para trás.

– Volta! – o grito de Dominic cortou o ar, alertando que os portões do Horto da Nascente logo se fechariam, sem previsão para reabrir.

Ela não teve tempo para pensar. Talvez sua decisão fosse impulsiva, talvez movida pelo medo — mas não aceitava viver enclausurada. A mudança imposta pelo desconhecido era assustadora, sim, mas o isolamento, ainda que parecesse seguro para os que ficaram, soava como uma prisão disfarçada. Luana se perguntava, angustiada, se aquilo os protegeria ou apenas os condenaria ao esquecimento. Enquanto todos à sua volta buscavam segurança, ela não suportava a ideia de viver sem saber o que acontecia no mundo.

Perdera os pais ainda criança, mas sonhava em construir uma família. Tinha apenas vinte anos e muitos sonhos que não cabiam dentro daquelas muralhas. Naquele momento, só conseguia pensar em seguir em frente, mesmo diante da incerteza. Queria compreender o caos que se instalara desde que chegara ao Hotel Fazenda Jandira para umas férias que nunca terminaram.

Antes que Dominic pudesse impedi-la, preparou às pressas uma mochila: algumas roupas, um canivete, uma lanterna, fósforos, uma manta, enlatados que durariam três dias se bem racionados, um cantil com água, um frasco de álcool — e, sobretudo, levava consigo a coragem de partir.

Seguiu para oeste, margeando o rio que cortava o Horto. Esperava encontrar pessoas que, como ela, buscavam sobreviver ao desconhecido. Sabia que os perigos seriam inevitáveis; sair era um risco, mas ficar também era.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

O calor aumentava a cada passo. O ar estava denso, as folhas imóveis.

Ofegante, enxugou a testa, tentando aliviar o aperto no peito. Precisava de abrigo — com sorte, uma nascente. A água turva do rio seria sua única opção. Em breve, teria que fervê-la para beber.

Caminhou por horas, exaurida, sem encontrar uma alma viva. Nem mesmo animais. Apenas sons estranhos e esporádicos vinham da mata densa.

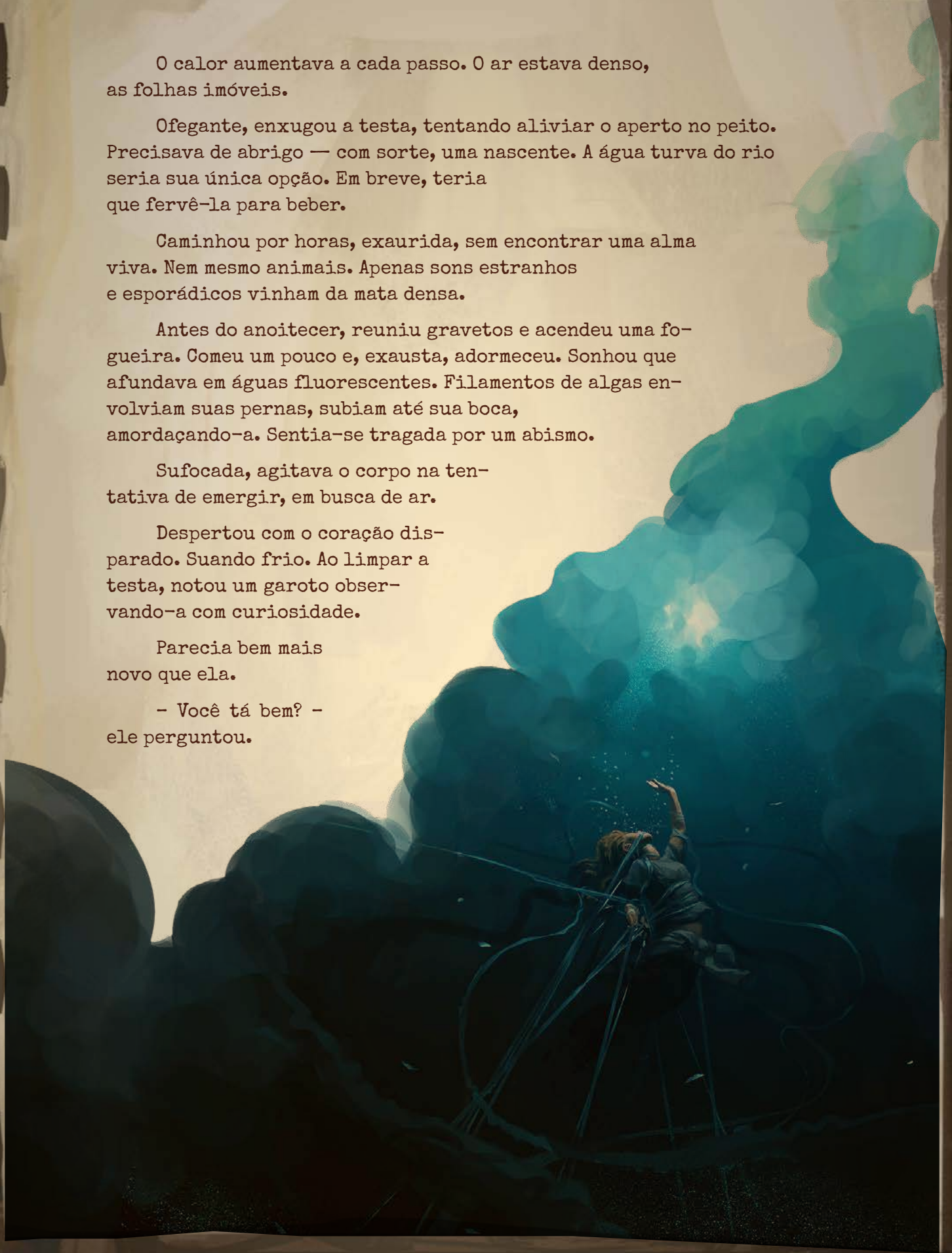
Antes do anoitecer, reuniu gravetos e acendeu uma fogueira. Comeu um pouco e, exausta, adormeceu. Sonhou que afundava em águas fluorescentes. Filamentos de algas envolviam suas pernas, subiam até sua boca, amordaçando-a. Sentia-se tragada por um abismo.

Sufocada, agitava o corpo na tentativa de emergir, em busca de ar.

Despertou com o coração disparado. Suando frio. Ao limpar a testa, notou um garoto observando-a com curiosidade.

Parecia bem mais novo que ela.

- Você tá bem? - ele perguntou.



Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

– Estou – murmurou Luana, com a boca seca. Sentou-se, pegou o cantil e bebeu um pouco de água.

Olhando melhor, percebeu a simplicidade e pureza em seu olhar.

– Alguém está com você?

– Aqui não. É perigoso andar sozinha por essas matas – respondeu, amigável. – Se quiser, posso te levar até minha família. Me chamo Kael. Pode confiar em mim. – ele estendeu a mão, como quem oferece ajuda.

– Sou Luana – disse ela, aceitando sua mão e se levantando com um sorriso.

Seguiram juntos. Havia algo em Kael que a fazia sentir-se segura, algo na maneira como se movia entre as árvores como se a mata o reconhecesse.

Logo chegaram a uma clareira à beira de um riacho, onde três casas de barro, cobertas com lona, formavam um círculo em torno de uma fogueira apagada. Duas crianças pequenas correram ao encontro deles, enquanto da casa maior surgiam, lentas e serenas, uma mulher grávida e uma anciã, apoiada em um cajado.

Elas caminharam até Luana, enquanto as crianças a rodeavam com sorrisos e olhares curiosos.

– Meu nome é Luana – disse, fazendo uma reverência. – Vim do leste, em busca de respostas. Quero entender as mudanças que estão acontecendo no mundo.

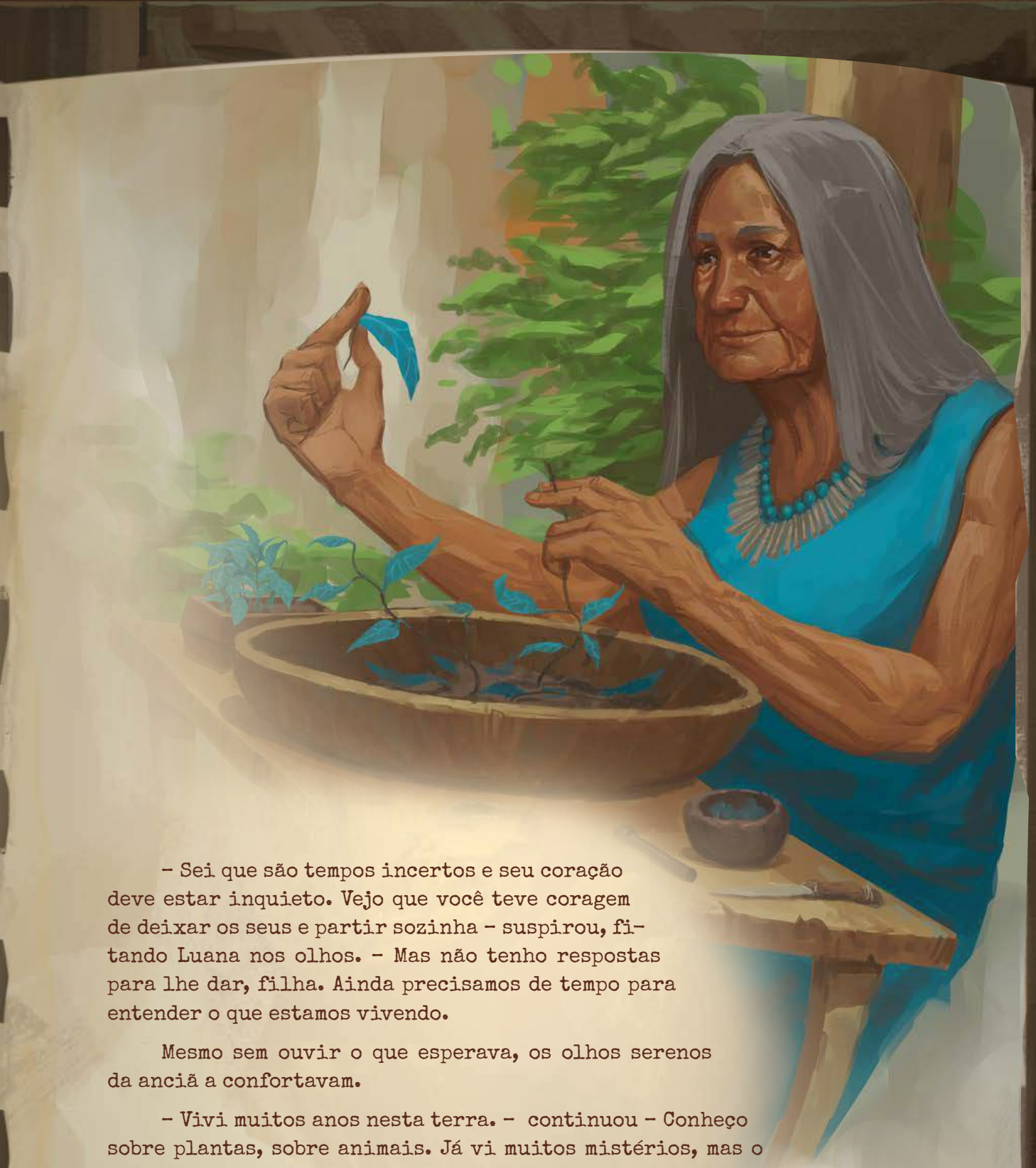
A anciã sorriu e a convidou a sentar-se, ao lado dela, num tronco.

– Pode me chamar de vó Nainá – disse, com voz rouca e acolhedora. – Esta é minha filha Inara e seus filhos – apontou para a gestante e para as crianças. – Você já conheceu Kael, meu neto mais velho. Esses são os pequenos Erian e Noan.

Luana sorriu para os meninos. A inocência deles reacendia sua esperança de, um dia, formar sua própria família.

Vó Nainá pediu a Kael que trouxesse algo para comer e prosseguiu:

Licenciado para NICOLAS BRASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com



– Sei que são tempos incertos e seu coração deve estar inquieto. Vejo que você teve coragem de deixar os seus e partir sozinha – suspirou, fitando Luana nos olhos. – Mas não tenho respostas para lhe dar, filha. Ainda precisamos de tempo para entender o que estamos vivendo.

Mesmo sem ouvir o que esperava, os olhos serenos da anciã a confortavam.

– Vivi muitos anos nesta terra. – continuou – Conheço sobre plantas, sobre animais. Já vi muitos mistérios, mas o que temos vivido me surpreende todos os dias. A natureza se transforma, e nós aprendemos com ela. – Vó Nainá segurou o cajado com firmeza. – Muitos se perderam. Outros partiram para junto dos ancestrais. Nós, os que ficamos, seguimos enquanto a natureza nos permitir.

Luana observava os traços do tempo no rosto e nas mãos da anciã. Havia sabedoria e aceitação naquele semblante.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

- Você pode escolher ficar ou partir. Seu coração saberá. Se ficar, compartilharei o que sei e o que ainda vou aprender. Se decidir partir, ajudaremos você a se preparar.

Em silêncio, Luana tentava compreender o que sentia ao ouvi-la. Vó Nainá a observava com tranquilidade, enquanto os outros permaneciam em silêncio, como se pudessem escutar o coração inquieto de Luana.

Kael voltou com uma cumbuca de barro contendo uma pasta feita de sementes e frutos. Luana agradeceu e comeu em silêncio, observando ao redor: a fogueira cercada por pedras, onde brasas ainda guardavam a memória da noite anterior, os cestos de palha, potes e bacias de barro com raízes, folhas e frutos.

Quando terminou, foi convidada a repousar em uma das casas. Vó Nainá disse que ela poderia ficar o tempo que precisasse — para nutrir o corpo, acalmar o coração e clarear os pensamentos.

Nos dias que se seguiram, Luana aprendeu a coletar alimentos e ervas. Bebia da água cristalina do riacho, banhava-se ali, lavava suas roupas. Só vó Nainá interagia com os animais — que pareciam respeitá-la. Em alguns momentos, a gestante também era orientada no trato com eles. Amuletos feitos de sementes e fibras naturais, eram pendurados nas árvores e delimitavam a área segura.

À noite, Luana ouvia os cânticos em volta da fogueira. Ervas sagradas eram maceradas em pilões de pedra e queimadas, liberando uma fumaça espiralada e aromática — como se carregassem orações para os espíritos da natureza.

Com o tempo, Luana perdeu a noção dos dias. A presença de vó Nainá fazia tudo parecer seguro. As dúvidas sobre o futuro se dissolviam.

Mas, numa noite, tudo mudou.

A lua cheia iluminava a clareira. O ar estava denso. As tochas tremulavam. Vó Nainá estava apreensiva e Inara, abraçava o ventre, enquanto fitava a mata com olhos aflitos.

Ruídos cresceram entre as árvores, anunciando a chegada de um homem de pele pálida e manchada, olhos vazios e roupas rasgadas. Inara caminhou em sua direção, hesitante, mas vó Nainá a conteve.

- Pai! - gritou Kael, surgindo em frente a casa onde estava dormindo com seus irmãos mais novos. A pedido da avó, voltou para protegê-los.

A anciã entoou um cântico.

Licenciado para NICOLAS BRASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Inara repetia as palavras entre lágrimas.

Seus olhos se voltaram ao lugar onde estavam seus filhos. Murmurou palavras de amor e, com o coração em pedaços, caminhou até o homem — que já não era mais aquele que ela amou.

Com um grito de dor, empurrou-o para a fogueira.

As chamas o engoliram.

E Inara caiu de joelhos, desfeita em pranto, aos pés de vó Nainá.

Luana, atônita, correu até elas. Onde a anciã estendeu um manto no chão.

As contrações haviam começado.

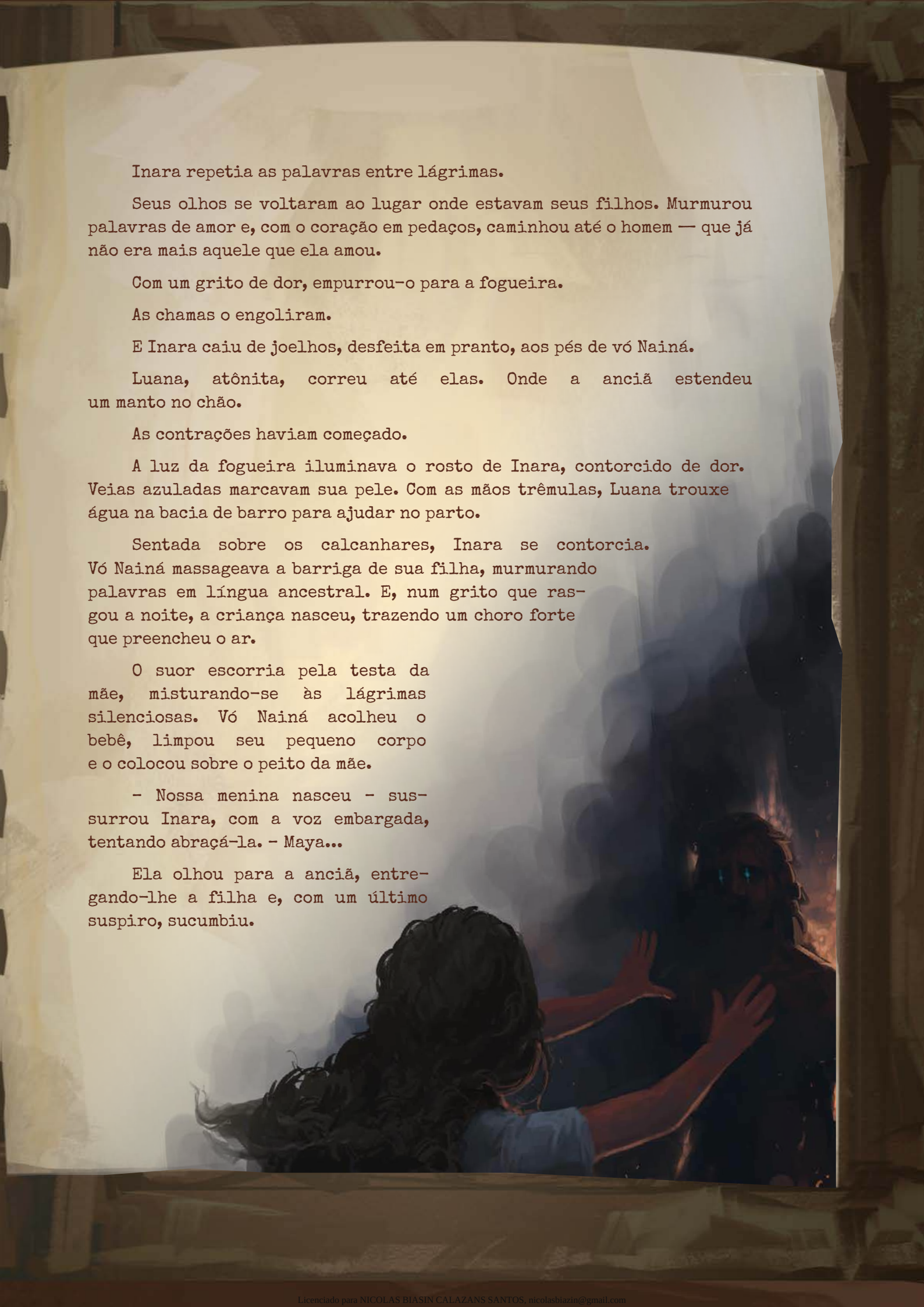
A luz da fogueira iluminava o rosto de Inara, contorcido de dor. Veias azuladas marcavam sua pele. Com as mãos trêmulas, Luana trouxe água na bacia de barro para ajudar no parto.

Sentada sobre os calcanhares, Inara se contorcia. Vó Nainá massageava a barriga de sua filha, murmurando palavras em língua ancestral. E, num grito que rasgou a noite, a criança nasceu, trazendo um choro forte que preencheu o ar.

O suor escorria pela testa da mãe, misturando-se às lágrimas silenciosas. Vó Nainá acolheu o bebê, limpou seu pequeno corpo e o colocou sobre o peito da mãe.

- Nossa menina nasceu - sussurrou Inara, com a voz embargada, tentando abraçá-la. - Maya...

Ela olhou para a anciã, entregando-lhe a filha e, com um último suspiro, sucumbiu.



Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Vó Nainá abraçou Maya em seu colo.

Lágrimas escorriam pelas marcas do tempo, em seu rosto.

Das fagulhas da fogueira, suspensas no ar, surgiu uma borboleta. Voou suavemente até pousar na cabeça da recém-nascida, entre seus cabelos pretos.

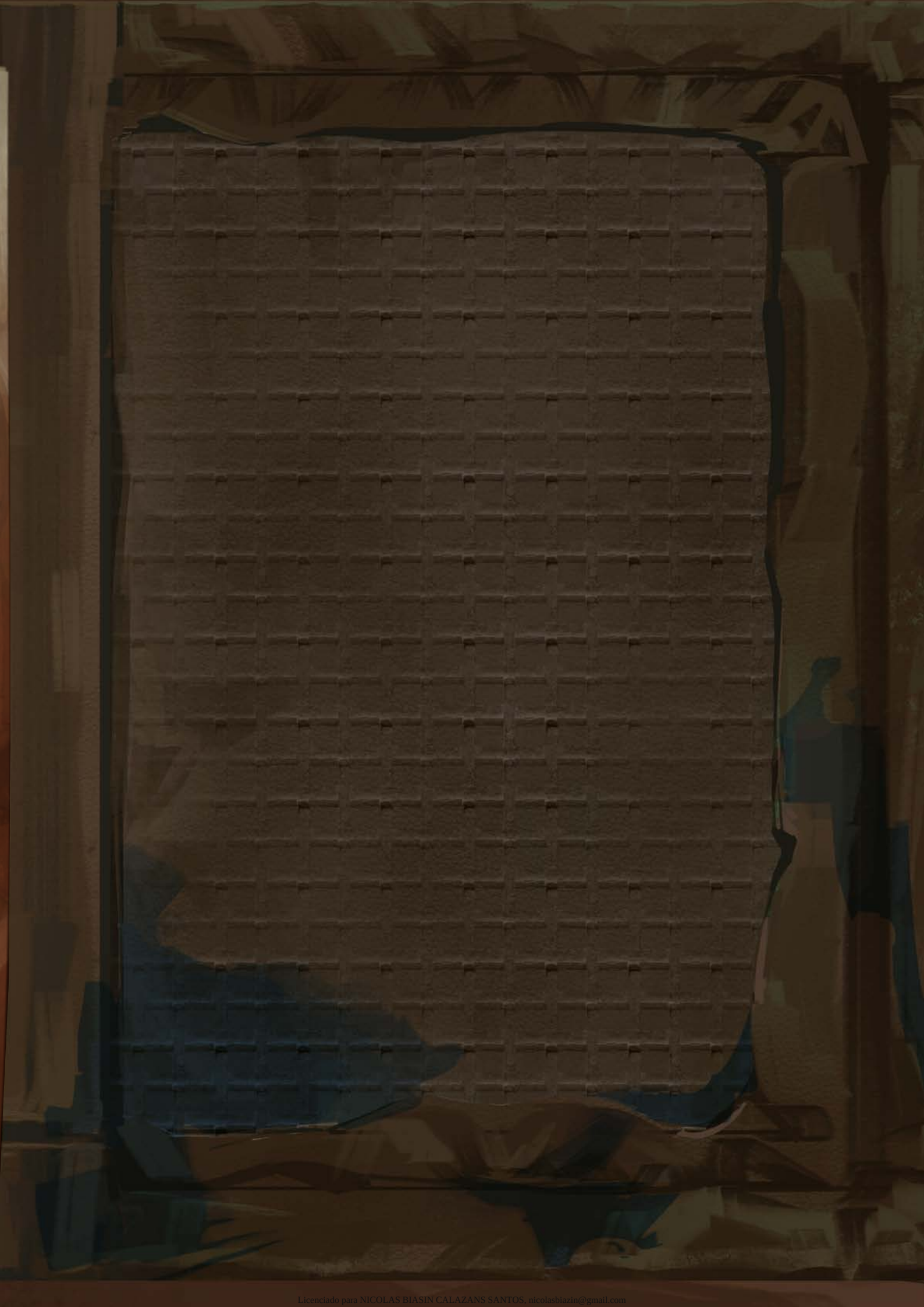
No instante em que pequena Maya abriu os olhos, as asas da borboleta se abriram também — e ambos revelaram um azul intenso, fluorescente.

Com mais perguntas do que respostas, Luana compreendeu que um novo mundo nascia diante de seus olhos.

Sentiu um forte vínculo com a anciã e a criança.

E seu coração decidiu ficar.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com



Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

PRIMEIRO CONTATO COM ASSIMILAÇÃO RPG:

Gostaria de agradecer, seja você jogador, narrador ou ambos, por fazer parte desse universo conosco.

O mundo de Assimilação começou com uma simples ideia, que cresceu e tomou forma neste livro que você segura em suas mãos: um projeto feito com muito amor e carinho para quem tem interesse em um mundo vivo, pós-apocalíptico e cheio de descobertas, sejam dentro ou fora de jogo.

Minha principal proposta com esse mundo é fazer com que você não se limite apenas a criar histórias empolgantes, mas que possa também viver essas histórias de forma que suas criações sejam humanizadas e criem vida de maneiras que surpreendam todos os participantes, inclusive o próprio narrador.

Assimilação para mim, como criador, foi uma descoberta: quem eu sou, o que me motiva e o que eu desejo, e eu espero que essa jornada de autoconhecimento seja vivida por vocês dentro e fora do jogo.

Para você que é novo no mundo de RPG: não tenha medo ou receio de jogar. O Assimilação é um jogo simples, mas longe de ser básico; basta começar a jogar e você perceberá que a história e a jogabilidade fluem naturalmente.

Desejo a você, leitor, que a experiência de se Assimilar ao nosso projeto seja tão boa para você quanto foi para mim a possibilidade de compartilhar isso com vocês.

Boa sorte e boas-vindas ao Assimilação.

Rafael "Rakin" Knittel

INTRODUÇÃO

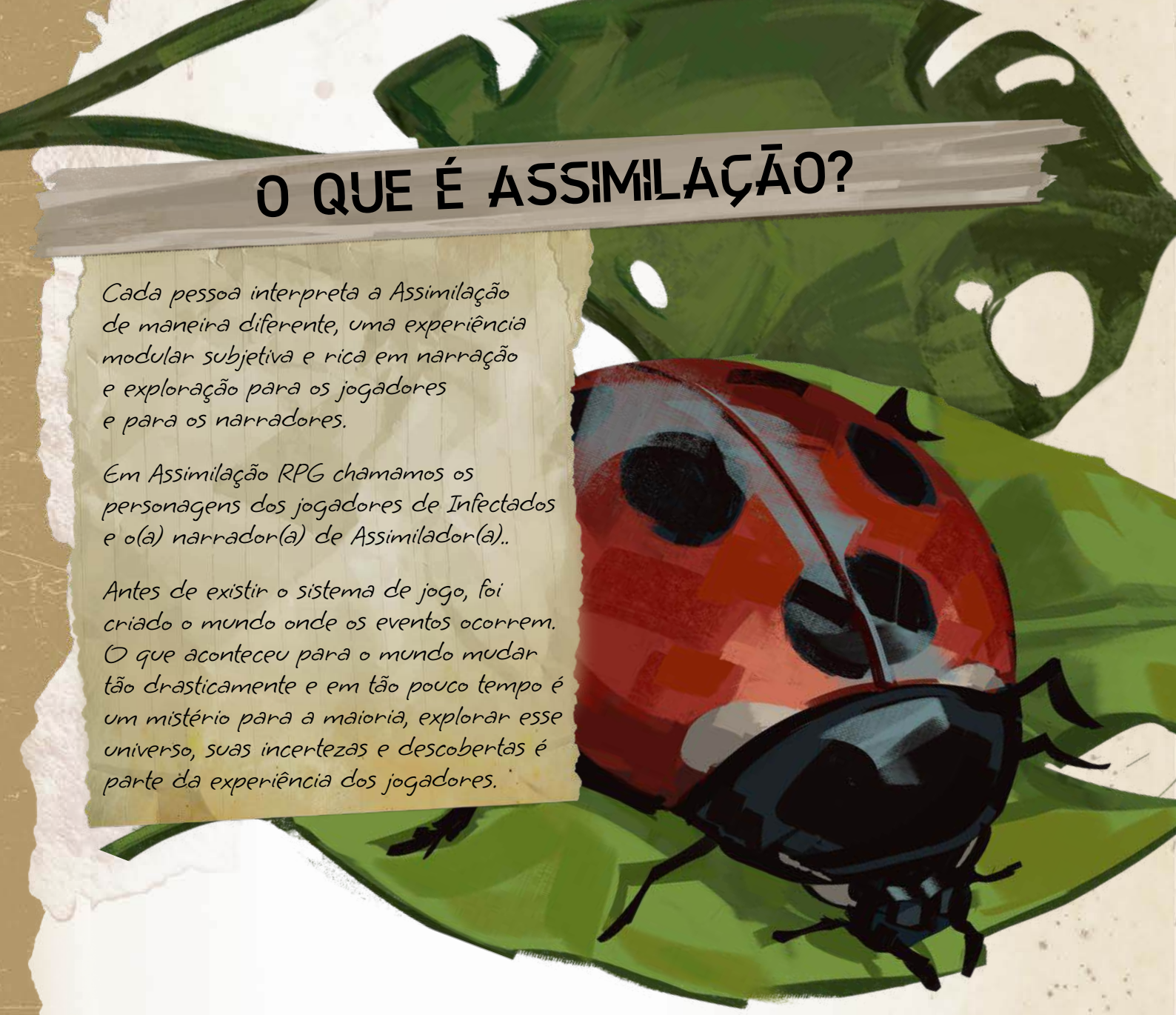
Licenciado para NICOLAS BIA[illegible]AZANS SANTOS [illegible]lasbiazin@gmail.com

O QUE É ASSIMILAÇÃO?

Cada pessoa interpreta a Assimilação de maneira diferente, uma experiência modular subjetiva e rica em narração e exploração para os jogadores e para os narradores.

Em Assimilação RPG chamamos os personagens dos jogadores de Infectados e o(a) narrador(a) de Assimilador(a)..

Antes de existir o sistema de jogo, foi criado o mundo onde os eventos ocorrem. O que aconteceu para o mundo mudar tão drasticamente e em tão pouco tempo é um mistério para a maioria, explorar esse universo, suas incertezas e descobertas é parte da experiência dos jogadores.



COLAPSO

O maior pilar deste universo é que um acontecimento mudou tudo. O mundo não é mais o mesmo. Um evento, seja ele natural ou não, resultou em uma mudança na realidade diária de todos os habitantes do planeta.

O evento que causou o **Colapso** é desconhecido aos participantes, que podem optar por criar personagens que nasceram e foram educados pré ou pós Colapso da sociedade. Este é um dos principais mistérios do cenário, portanto o grupo tende a investigar ou no mínimo se interessar pelo que realmente aconteceu, quais foram as causas, se pode ser revertido e se há responsáveis.

O que pode ter causado o Colapso está a critério do(a) Assimilador(a). Uma série de respostas pode ser elaborada e colocada como parte de uma investigação. **Alguns exemplos:**

- Material radioativo contaminou o meio ambiente após uma explosão nuclear;
- Algum organismo ou ser alienígena moldou como a genética funciona no planeta;
- A natureza se revoltou e começou a atacar a humanidade.

No geral, o padrão que se repete é que um evento de grande impacto mudou a realidade do planeta, atingindo fauna e flora. Para continuar existindo, a humanidade precisou se adaptar e evoluir.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

MUNDO ASSIMILADO

Vivo, belo, desconhecido e perigoso.

Um mundo que se livrou do controle humano permitiu que a natureza retomasse de forma livre e espontânea as áreas antes ocupadas pelo homem, seguindo um rumo diferente do que estamos habituados no conforto da sociedade atual. As mudanças mais notáveis estão em animais com mutações, plantas com colorações diferentes e humanos assimilados.

Alguns humanos conseguiram se adaptar bem ao mundo novo, com uma série de Assimilações que levaram a uma evolução. Certos humanos conseguem enxergar no escuro, se comunicar via feromônios, e alguns evoluíram até mesmo a capacidade de voar.

No entanto, para alguns, a pressão de viver em um mundo repleto de perigos se tornou intolerável, e isso levou à perda da psique humana em prol da sobrevivência: o processo de perda do ego. Esses seres priorizam sua sobrevivência acima de tudo, enxergando qualquer entidade nova ao seu redor como uma ameaça ou como alimento.

PROPOSTA

A proposta principal do jogo é conduzir pessoas Infectadas em uma jornada de exploração e autoconhecimento, despertando uma ampla gama de emoções em situações incomuns, seja o medo do desconhecido, o alívio ao superar conflitos ou o fascínio de encontrar algo novo e belo. O essencial é que a campanha proporcione experiências e sentimentos autênticos a quem participa.

A evolução de cada personagem está ligada a momentos de tensão e recompensa pessoal, instantes em que cada indivíduo se reconhece como parte do mundo e se satisfaz com as próprias conquistas. Assimilação RPG convida a vivenciar campanhas repletas de altos e baixos, nas quais personagens humanizados ganham vida por meio das interpretações únicas de quem joga, em meio a conflitos, descobertas e transformações que o jogo desperta.

Os principais objetivos de **Assimilação RPG** são promover, em quem narra e em quem joga, a sensação de pertencimento a um mundo vivo, misterioso e brutal; incentivar a humanização das personagens e as mudanças físicas e mentais ao longo da jornada; e explorar o constante processo de evolução interna e externa tanto da pessoa Infectada quanto de quem a interpreta.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

UM JOGO DE VIVER HISTÓRIAS

"A capacidade de contar histórias
é a base de toda a cooperação humana"
– Yuval Noah Harari,
historiador e autor do best-seller "Sapiens".

Os jogos de RPG são um resgate da tradição oral, pois incentivam a criação e vivência de histórias de forma colaborativa e espontânea, recriando o ambiente em que experiências são transmitidas de uma pessoa para outra. As histórias ganham vida por meio da interação entre jogadores – personagens são moldados e desafios são superados, evocando a essência das histórias compartilhadas ao redor de fogueiras em tempos imemoriais. Essa prática não só mantém viva a arte da contação de histórias, mas também promove a criatividade, a empatia e o vínculo social, conectando o passado cultural às experiências modernas de entretenimento.

Era assim que comunidades se uniam, pessoas diversas se compreendiam, advertências eram dadas, conhecimentos eram transmitidos de forma lúdica ou com abordagem múltipla. A ficção contém muitas camadas, permitindo ao interlocutor fracassar em uma tentativa, criar justificativas ou passar mensagens através de fábulas. Com isso, o ouvinte pode entender outras perspectivas, pode perceber que sentimentos estão envolvidos em uma tomada de decisão, e quem sabe, até mesmo poderá se ver refletido em personagens da história. Ficções e realidades; relatos longos e breves poesias; histórias de antepassados e futuros imaginados; comédias e dramas — o único limite é até onde as suas ideias podem ir.

As histórias contadas precedem a invenção da língua escrita, permitindo ao autor escrever um livro que seria lido por muitos, em distantes continentes ou escrever uma peça que seria representada em um palco por atores. Enfim, com o tempo, tanto as histórias como a forma de transmiti-las foram se ampliando. Qualquer que seja a forma escolhida, transmitem-se experiências, ideias, conceitos e sentimentos.

Jogos e disputas são naturais ao ser humano. Disputas colocam à prova as mais variadas habilidades, seja proeza física, inteligência, ou até mesmo a capacidade de blefar e manipular. Existem até mesmo jogos que testam a paciência dos competidores. O princípio é que, não importa o jogo, certas regras devem ser obedecidas. No basquete, não se pode chutar a bola. No judô, não se pode lutar armado. Em jogos de tabuleiro é proibido virar a mesa.

Os jogos evoluíram com a humanidade. Hoje comumente em frente a computadores e videogames, ou em um encontro com amigos para jogos de mesa. Mesmo que o propósito seja se divertir, certas habilidades são postas à prova. O objetivo é se desafiar e interagir com outras pessoas.

Brincar é condição
fundamental para ser sério."
– Arquimedes.

Na segunda metade do século XX, surgiu um jeito de se divertir contando histórias, usando regras para organizar e vivenciar os acontecimentos ficcionais — é o que hoje se chama RPG, Role Playing Game, o Jogo de Interpretação de Papéis.

Há várias formas de jogar RPG, seja com jogadores trajados a caráter pelas ruas de uma cidade qualquer, ou uma pessoa em um momento privado seguindo a trilha de um livro-jogo. A forma mais comum, porém, lembra as histórias contadas ao redor de uma fogueira, mas a fogueira deu lugar à mesa de jogo.

Um(a) participante tradicionalmente chamado(a) de "narrador(a)" atua como uma espécie de diretor(a), escritor(a) do enredo e ator(atriz) coadjuvante, apresentando os desafios e coordenando as ações, inventando os enredos que serão vividos pelas personagens e fazendo papéis acessórios, enquanto os outros participantes tradicionalmente chamados de jogadores interpretam as personagens principais, os(as) protagonistas da história. Eles tomam as decisões mais importantes e fazem a ficção se desenrolar.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

São personagens que criam suas próprias histórias, como um teatro de improvisação.

É um jogo cooperativo; as regras não têm a função de determinar quem é o vencedor, o melhor ou pior, mas para manter a coerência das ações, mantendo a verossimilhança entre os desafios da ficção e as habilidades dos personagens, proporcionando a vivência de momentos de grande tensão e catarse.

Assimilação é um RPG de sobrevivência. Aqui, o(a) narrador(a) é o(a) Assimilador(a), que interpreta e descreve todos os detalhes e pessoas no universo ficcional, enquanto os jogadores interpretam os Infectados. A história se passa em um mundo pós-apocalíptico, em que a sociedade humana globalizada ruiu, e os remanescentes precisam sobreviver nesse mundo inóspito e podem, inesperadamente, se adaptar a ele, vendo seus corpos se transformarem e evoluírem junto à Assimilação.

Os jogadores vivenciam isso através da imaginação: Enquanto jogam Assimilação, os participantes entram nesse mundo, transmitindo sentimentos aos personagens, refletindo sobre as relações que possuem, tomando decisões. Assim como nas histórias transmitidas pelo teatro, livros, cinema e videogames, o RPG pode, além de entreter, ensinar. Pode ser um momento para aprender a lidar com a timidez, de adquirir conhecimentos, aprender diferentes costumes, se colocar no lugar de alguém com uma vivência e até mesmo valores bem diferentes dos seus.

No fim, o que fica por anos nas memórias, é a ficção vivenciada. Os grandes momentos, os eventos inacreditáveis, até mesmo as situações ridículas, daquelas que fazem a mesa de amigos cair em gargalhada: histórias que ficarão para sempre guardadas em nossos corações.

Para que isso seja possível, o jogo toma forma neste livro que contém as regras, a ambientação do cenário, ideias e sugestões para aprimorar a experiência de jogo. Fornecemos ferramentas com as quais, seja como Assimilador(a)(a) ou Infectado(a), poderá construir aventuras e se divertir com seus amigos e com todos que conhecerá neste jogo de unir pessoas.

Desejamos a vocês grandes aventuras, descobertas e muitas Assimilações.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

O MUNDO DEPOIS DO COLAPSO

O maior mistério de Assimilação RPG é a origem do Colapso. O mundo como conhecemos começou a ruir e finalmente deixou de existir para se tornar algo novo. As redes de comunicação em larga escala começaram a falhar até o ponto de se tornarem completamente inúteis e as fontes de energia elétrica foram ficando cada vez mais raras. Aqueles mais atentos e conectados com as notícias do mundo ficaram sabendo apenas que um "colapso" estava acontecendo. Até que começaram a vir as mortes.

Toda a humanidade ficou à mercê de animais infectados, sobre-humanos bestiais e criaturas inomináveis. A luta pela sobrevivência do mais apto não mais podiam ser amparadas pela organização social humana de forma globalizada. A humanidade começou a se reunir em pequenas comunidades e buscar força em seus números e instinto gregário. Essas criaturas mutantes receberam um nome: Assimilados.

Humanos, animais de grande e pequeno porte, plantas, insetos e até mesmo fungos começaram a apresentar mutações genéticas únicas e então uma grande verdade se revelou: todos estão(a) Infectado(a)s e a evolução que antes tomava gerações agora acontece em poucas horas.

É nesse mundo que nós estamos. Uma aceleração e potencialização da teoria darwinista em escala global.

Os Infectados lutam para sobreviver em um mundo devastado e violento, onde cada ruína de uma civilização avançada apresenta pistas do motivo do Colapso, porém essa pressão só dificulta ainda mais a guerra que travamos dentro de nossos corpos entre razão e os instintos básicos de sobrevivência.

Cada um de nós carrega dentro de si um parasita que busca se assimilar ao hospedeiro e se transformar em um organismo novo, evoluído e preparado para o mundo pós-Colapso. A sobrevivência a qualquer custo faz com que o mais apto a proteger o corpo seja aquele que prevalece nesse "Cabo de Guerra".

O Cabo de Guerra é nossa sina eterna, aceitar o domínio dos instintos é abandonar completamente quem somos e aquilo que nos faz humanos.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

DEZ VERDADES SOBRE ASSIMILAÇÃO

Para facilitar a compreensão do cenário para as narrativas desenvolvidas e a jogabilidade, apresentamos Dez Verdades Sobre Assimilação. Recomendamos que essas dez verdades sejam lidas por todos os jogadores antes da sessão de jogo, de modo que todos entendam o que faz Assimilação RPG ser o que é.

1. O Mundo Colapsou e Não Sabemos Como

A Terra como conhecíamos chegou ao fim. Uma sucessão de tragédias, catástrofes e guerras contra criaturas mutantes, evento que chamamos de "Colapso", fez com que o planeta mudasse para sempre. Ninguém sabe ao certo como tudo aconteceu, as informações foram confusas e pouco confiáveis. Quando os assimilados começaram a ameaçar os sobreviventes, a origem de tudo já era um mistério, um que talvez possa ser desvendado pelos Infectados.

2. A Assimilação Infectou e Mudou a Todos

Acredita-se que todos os seres humanos já estejam infectados pelo parasita responsável pela assimilação e é apenas questão de tempo até que se fundam a ele. Ainda assim, algumas pessoas resistem, guiadas pela própria determinação em uma constante disputa interna entre vontade e transformação. A assimilação, porém, não afeta apenas a humanidade. Toda forma de vida na Terra está mudando, criaturas mutantes agora ameaçam os sobreviventes.

3. Sobreviver É o Grande Objetivo

Todas as redes de comunicação pararam de funcionar e a civilização humana não podia mais contar com a tecnologia que conhecemos hoje. Além disso, a natureza aproveitou esses anos sem o controle humano para reclamar aquilo que é seu. As cidades se tornaram ambientes selvagens e as paisagens foram drasticamente modificadas pela assimilação. Sobreviver é o grande objetivo das comunidades humanas.

4. Explorar É Preciso

Recursos são cada vez mais raros e valiosos, o que faz com que muitos Infectados viajem longas distâncias através de territórios infestados de mutantes. Essas jornadas são necessárias e forçam as comunidades a explorar um mundo que já não reconhecem.

5. A Vida em Comunidade

Em um mundo devastado e perigoso, estar acompanhado de amigos leais e participar de uma comunidade forte é aumentar as chances de sobrevivência. Infectados fazem o que podem para preservar suas comunidades, fortalecendo-as com recursos agrários, tecnologias e descobertas. Novos membros dão mais força à comunidade, mas representam uma maior demanda por recursos.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

6. Assimilação RPG é um jogo narrativo

Os jogadores assumem a função de personagens – os Infectados – que estão tentando sobreviver como podem em uma Terra devastada pelo Colapso. O jogo em si serve para contar coletivamente a história desses personagens.

7. Assimilação RPG é um jogo modular

Toda aventura em Assimilação RPG se vale de uma série de opções para montar a sua própria história. Seja o período em que ela se passa ou o teto de escassez dos equipamentos obtidos no começo. Os grupos de jogo podem montar aventuras variadas de acordo com os dramas a serem vividos.

8. Assimilação RPG é um jogo assimétrico

Geralmente, um dos participantes do grupo de jogo é o(a) Assimilador(a), responsável por conduzir a narrativa, criar conflitos e servir como árbitros das regras. Porém, um(a) jogador(a) pode acumular a função do(a) Assimilador(a) quando estiver em modo solo.

9. Ferramentas de Jogo

As ferramentas de jogo em Assimilação RPG são opcionais, mas podem facilitar muito a condução e a fluidez das sessões. Os dados e baralhos especiais de Assimilação podem ser substituídos por suas versões comuns. Cada grupo pode decidir quais deseja empregar, adaptando a experiência conforme seu estilo de jogo.

10. Um mundo em evolução

O mundo de Assimilação RPG vive em constante evolução, revelando novas verdades e possibilidades a cada jornada. Ainda assim, esse é o SEU JOGO e é importante que vocês estejam dispostos a criar histórias juntos. Não se prenda ao cânone.

Exemplar de NICOLAS BIAZIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

O COMPÊNDIO DOS INFECTADOS E DOS ASSIMILADORES

Este manual fornece todas as ferramentas necessárias para criar suas próprias histórias e explorar o jogo, seja um(a) Infectado(a) tentando sobreviver em um mundo hostil ou um(a) Assimilador(a) moldando seus destinos. Este livro é o guia completo para viver aventuras de Assimilação RPG.

Aqui estão reunidas todas as ferramentas que jogadores e narrador(a) precisam para assumir os papéis de Infectados e Assimilador(a). Você conhecerá as regras do jogo que servem para mediar conflitos entre vontades e interesses dos Infectados e a trama conduzida pelo(a) Assimilador(a). Por exemplo, como determinar se seu Infectado(a) conseguiu mesmo saltar entre prédios? Para isso o jogo se vale de regras que medem o sucesso das ações adicionando variação nos resultados das jogadas através dos dados.

A vida em Assimilação foi profundamente alterada após o Colapso, portanto a natureza e a humanidade tiveram suas essências alteradas. O parasita, presente em todos os seres vivos, trava uma batalha constante por controle, criando um cenário único e desafiador. Como Assimilador(a)(a), você terá a liberdade de criar histórias e a responsabilidade de canalizar as motivações e intenções dos demais jogadores com seus Infectados.

A parte 1 deste livro é o **"Guia dos Infectados"**. O Guia explica cada um dos conceitos citados acima nos seguintes capítulos: **Capítulo 1: Regras Básicas, Capítulo 2: Criação de Infectados, Capítulo 3: Sobrevivência e Capítulo 4: Assimilações.**

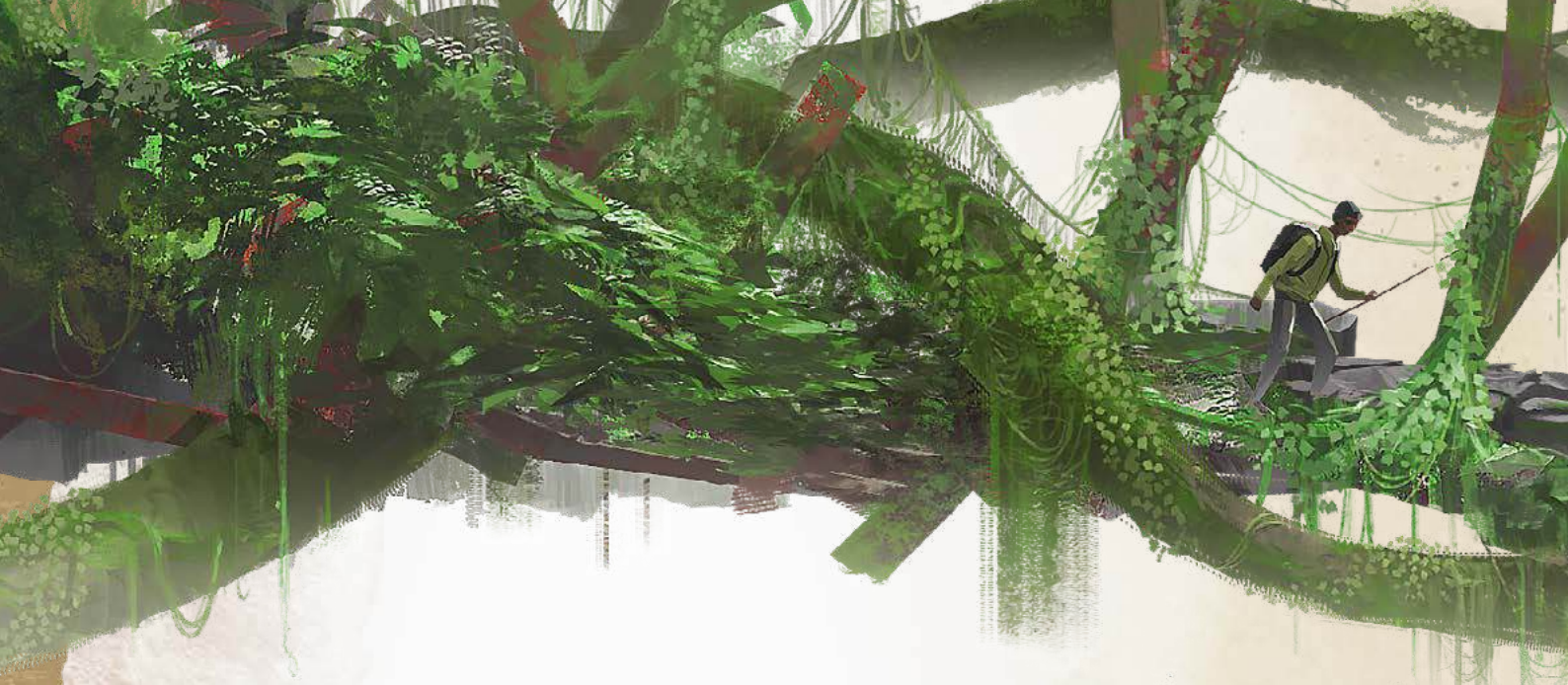
Em "Regras Básicas" estão explicados os fundamentos do sistema de jogo e como são aplicados. Esse conhecimento será útil para compreender o papel de cada elemento em todos os momentos da sessão, tanto para os Infectados quanto para os Assimiladores.

Na parte de "Criação de Infectados" são apresentadas as escolhas de criação de cada Infectado(a) em um passo a passo detalhado. As escolhas que dão vida aos personagens passam por Origens e Propósitos, avançando para os Instintos que o definem, suas Aptidões e Características particulares, respondidas por cada jogador(a) ao preencher a Ficha de Infectados.

Assimilação RPG também é um jogo de exploração, por isso são abordados os Refúgios e as Regiões na parte de "Sobrevivência", juntamente aos recursos, trazendo temas como as formas de obtenção e confecção de melhorias para esses Refúgios e como as Regiões podem trazer distintas ameaças e oportunidades para os Infectados.

O grupo vive em um Refúgio em que muitos sobreviventes coexistem e se ajudam mutuamente ou tentam a sorte na estrada, vagando em busca de Recursos?

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com



Infectados precisam controlar bem seus recursos para sobreviver. A parte de "Sobrevivência" aborda regras sobre Equipamentos, Regiões, Refúgios e Recursos que precisam ser gerenciados para garantir a subsistência em uma realidade onde uma luta por migalhas pode ser a luta pela vida. A pressão externa por sobrevivência sofrida pelos Infectados é a principal fonte de tensão que afeta a estabilidade emocional e a saúde mental dos Infectados, representada pela Determinação.

O planeta dominado pela Assimilação acelera a evolução dos Infectados, mas no processo muitos cedem ao parasita nessa disputa pelo controle do corpo. Na maioria das vezes essa cessão ocorre aos poucos e os Infectados podem apresentar mudanças em seus próprios corpos. Estas mutações geradas pela Assimilação são consequências do Cabo de Guerra explicado nas "Regras Básicas", com os caminhos evolutivos bem explicados na parte de "Assimilações".

Alguns seres evoluem de forma clara, ordenada e eficiente, adquirindo habilidades como realizar fotossíntese ou desenvolver vantagens físicas; outros podem desenvolver apresentar caminhos evolutivos inoportunos, com nodos purulentos espalhados pelo corpo que trazem um cheiro desagradável para todos à volta e podem gerar penalidades de socialização.

A parte 2 deste livro é o **"Manual dos Assimiladores"**. O Manual ensina a construir o cenário e a adequar o jogo à intenção do(a) Assimilador(a) em seu modo de contar histórias. Se divide entre os seguintes títulos: **Capítulo 5: Cenário, Capítulo 6: Conflito, Capítulo 7: Eu, Assimilador e Capítulo 8: Gerador de Aventuras.**

Todas as histórias possuem um ponto de partida e em Assimilação RPG não é diferente. É no "Cenário" que esse ponto se revela, convidando você a retornar ao mundo após o Colapso e compreender as forças que o moldaram. Aqui, são descritas as transformações da Terra, o impacto do parasita sobre todas as formas de vida e o novo equilíbrio frágil e imprevisível que sustenta a existência. É nesse pano de fundo que as histórias de Assimilação RPG ganham forma, marcadas por mistério, sobrevivência e descoberta.

Com as mudanças na vida, o mundo se tornou um lugar mais hostil e imprevisível para toda a humanidade. Enfrentar desafios passou a ser parte do cotidiano, e a maneira como o(a) Assimilador(a) apresenta esses obstáculos aos Infectados é detalhada na parte de "Conflito". Aqui são exploradas as formas de construir tensões que colocam os Infectados à prova — confrontos físicos, dilemas morais e disputas internas entre vontade e assimilação. Cada embate representa não apenas sobrevivência, mas também oportunidade de evolução e transformação.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Em “Eu, Assimilador” é explorado o papel de quem conduz as histórias, oferecendo orientações e reflexões para guiar a narrativa com equilíbrio e criatividade. Apresentamos dicas para manter o ritmo das sessões, valorizar as escolhas de cada participante e fortalecer a imersão. O(a) Assimilador(a) é o elo que conecta o mundo, o destino e as vontades dos Infectados, transformando cada decisão em uma experiência significativa.

Por fim, disponibilizamos um leque de possibilidades para a criação e improvisação de histórias. Em “Gerador de Aventuras” você encontrará tabelas aleatórias, uma área pronta para ser explorada e até uma forma de jogar solo, permitindo que cada sessão seja única. Esses recursos ajudam o o(a) Assimilador(a) a explorar novas narrativas, desafios e descobertas, oferecendo caminhos variados para o desenvolvimento dos Infectados e do mundo em constante evolução.

Sobreviver, lutar, aprender e se adaptar são parte essencial da jornada. Este livro reúne os caminhos, os desafios e os mistérios que você pode encontrar. Se deixe levar pelas histórias que poderá viver em Assimilação RPG.

FERRAMENTAS DE JOGO

A fim de facilitar a condução e garantir coesão no jogo de Assimilação RPG, recomenda-se a leitura completa deste livro ao(à) Assimilador(a). Ele(a) será responsável por apresentar as histórias e desafios aos demais jogadores, preparando a sessão de jogo e moldando a narrativa de acordo com as ações do grupo. Além do(a) Assimilador(a), um jogo de Assimilação pode ter um ou mais jogadores. O jogo solo também é uma alternativa trazida neste livro e será detalhado mais adiante.

A tradição recomenda o uso de lápis, borracha, canetas e papéis em branco para anotações e representações visuais caso seja necessário, mas a modernidade permite sua substituição por acessórios digitais para suprir essa necessidade. Não há recomendação expressa sobre a forma mais adequada, portanto priorize a forma mais confortável para você e seu grupo.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

FICHAS DE INFECTADOS

Como frisado anteriormente, cada jogador(a) deverá assumir o papel de um(a) Infectado(a), uma personagem descrita e construída ao preencher uma Ficha de Infectados (disponível ao final do livro). É recomendada fotocópia, impressão ou mesmo preenchimento digital, mas uma folha de papel com as anotações atende perfeitamente à necessidade. Preencher a Ficha de Infectados é expressar em forma objetiva a descrição de seu(sua) Infectado(a), é expressar em números e símbolos o nível de aptidão do(a) Infectado(a) em realizar certas ações, suas características particulares e suas possibilidades e fraquezas que o diferem de outros personagens na história.

DADOS EM ASSIMILAÇÃO RPG

Assimilação RPG usa um conjunto especial de dados que substitui os números por símbolos, em busca de mais liberdade criativa na interpretação e descrição dos resultados.

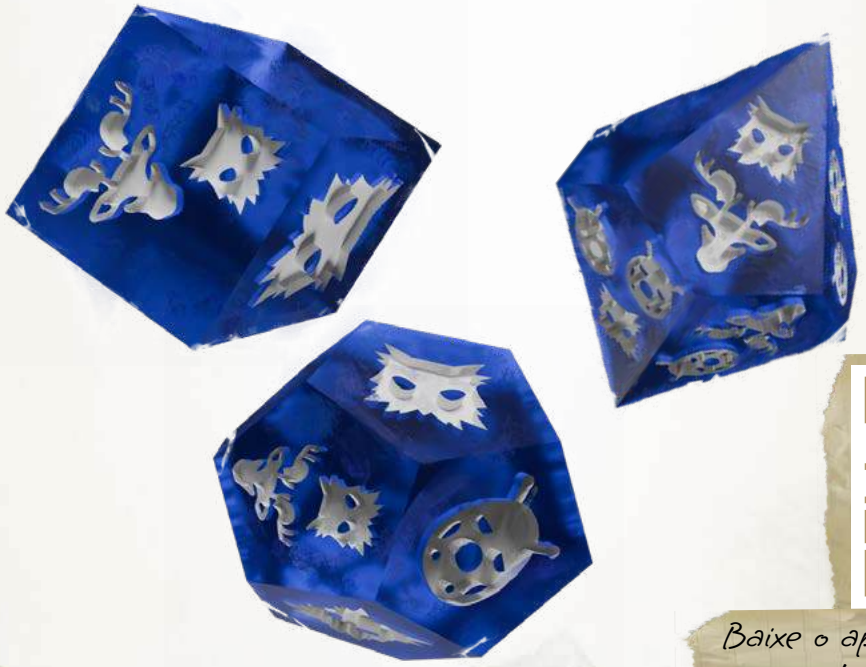
Para jogar o RPG com as versões tradicionais dos dados (numéricos), basta usar a Tabela de Conversão de Dados (pag. 43) para a conversão dos números em símbolos para determinar os resultados das rolagens.

Os dados usados são o d6, d10 e d12 (dados de 6, 10 e 12 lados, respectivamente). Não há um mínimo ou máximo de unidades que cada jogador(a) precisa ter disponíveis, mas orienta-se, por agilidade, que cada conjunto de dados tenha ao menos 5 de cada tipo.

Caso não disponha de dados físicos ou prefira roladores de dados digitais, disponibilizamos um aplicativo para uso gratuito.

As rolagens de dados em Assimilação RPG indicam quais e quantos dados devem ser jogados, com uma mecânica conhecida como roll and keep – jogar e manter – um estilo de rolagem de dados onde o(a) jogador(a) escolhe quais serão os dados mantidos buscando beneficiar a concretização de suas intenções com a ação. Dados jogados serão representados por ícones, onde o ■ representa o dado de seis faces, o ◆ representa o dado de dez faces e o ⬟ representa o dado de doze faces. As representações das jogadas normalmente apontarão quantos dados de cada serão jogados.

A representação exemplo 3■ 2◆ 2⬟ significa que serão rolados três d6, dois d10 e dois d12, e em uma rolagem básica somente o dado mais favorável será mantido. O jogo permite aos Infectados utilizar mecânicas de jogo para manter um número maior de dados com o mínimo de 1 e o máximo de 4 dados (via de regra).



Baixe o app para rolar os dados do Assimilação RPG

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

BARALHO DE CARTAS

Além dos dados especiais, Assimilação RPG utiliza dois baralhos de 52 cartas para adicionar um toque de imprevisibilidade e dinamismo ao jogo. Esses baralhos são ferramentas para o(a) Assimilador(a), auxiliando na criação de cenários desafiadores e na evolução dos personagens.

- **Cartas de Assimilação:** Essas cartas determinam as mudanças físicas e mentais que os Infectados sofrem ao longo do jogo, adicionando um elemento de surpresa e personalização à evolução de cada personagem.

- **Cartas de Eventos:** Utilizadas para gerar eventos aleatórios durante a exploração de novas áreas, como encontros com criaturas mutantes, descoberta de recursos raros ou a ocorrência de eventos climáticos extremos.

Caso não possua os Baralhos de Assimilação RPG, não se preocupe. Um baralho de cartas convencional pode ser facilmente adaptado. As descrições detalhadas das cartas, encontradas nos Capítulos 4 e 8, guiarão você na utilização de cartas convencionais, utilizando as mesmas mecânicas e efeitos.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS

GUIA DOS INFECTADOS

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CAPÍTULO 1: REGRAS BÁSICAS

Assim como outros jogos do estilo, Assimilação RPG se vale de um conjunto de regras que guia as dinâmicas de jogo. Porém, distinguindo-se de sistemas simulacionistas, além de definir os resultados de chances e tentativas dentro do jogo, o sistema de rolagens de ASRPG serve também para compartilhar o controle narrativo.

Se em uma situação de jogo um(a) Infectado(a) tenta arremessar algo em um alvo distante, por exemplo, as regras deste capítulo definirão o êxito da tentativa, trazendo também em seu resultado as possibilidades de acréscimos narrativos/adaptativos ao desenrolar da cena.

Os testes no jogo se resolvem em rolagens de dados que representam a influência dos Instintos, Conhecimentos, Práticas e demais capacidades dos Infectados nas jogadas. Quando em narrativa fluida, Assimilação não utiliza turnos de ação e qualquer teste será parte da descrição da cena.

Em cena de Conflito, os turnos se alternam entre os Infectados e o(a) Assimilador(a), que assume o papel das jogadas dos Conflitos enfrentados pelos Infectados.

Assimilação RPG usa o método de **dados rolados e dados mantidos**, o que significa que o número

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

de dados rolados em um teste e o número de dados que terão seus resultados computados para a execução da ação são diferentes.

Para saber quantos dados um(a) jogador(a) irá rolar para testar o êxito e ter controle narrativo na ação, o(a) Infectado(a) deve consultar sua Ficha (disponível ao fim do livro).

Para realizar testes, o(a) jogador(a) deve unir duas características do(a) Infectado(a): um Instinto e um Conhecimento ou Prática. A seguir, deve separar um dado de 6 lados (■) para cada ponto no Instinto determinado para o teste e um dado de 10 lados (◆) para cada ponto no Conhecimento ou Prática escolhido. O(a) Infectado(a) rola todos esses dados em conjunto e escolhe o resultado mais vantajoso para manter.

DADOS ROLADOS =
INSTINTO ■ +
CONHECIMENTO OU PRÁTICA ◆

Todos os símbolos presentes na face do dado escolhido serão contabilizados para o resultado. **Sem investir recursos de jogo os Infectados só podem manter um dado após a rolagem.**

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

AS APTIDÕES - INSTINTOS ■, CONHECIMENTOS ◆ E PRÁTICAS ◆ - DEFINEM AS CAPACIDADES DOS INFECTADOS E COM ISSO O NÚMERO DE DADOS ROLADOS EM SEUS TESTES.

INSTINTOS

Influência, Percepção, Potência, Reação, Resolução e Sagacidade

CONHECIMENTOS

Biologia, Erudição, Engenharia, Geografia, Medicina e Segurança

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

PRÁTICAS

Armas, Atletismo, Expressão, Furtividade, Manufaturas e Sobrevivência

ROLAGENS

TESTES DE AÇÃO

As rolagens de dados no jogo podem ser exigidas em duas situações: em **Ação Simples** e em **Ação em Conflito. Ação Simples** é aquela que ocorre durante a narrativa fluida, quando os Infectados não estão em disputa pelo resultado, sob urgência ou ameaçados.

Um(a) Infectado(a) tentando analisar a qualidade do solo para agricultura é um teste de Ação Simples. Naquele momento, não existe nenhuma urgência ou perigo imediato e o resultado pode ter variação de eficiência.

A **Ação em Conflito** segue a mesma estrutura dos testes de Ação Simples, mas todas as ações em **Conflito** exigem rolagens de dados para se concluir, mesmo aquelas que não exigiriam em situações de narrativa fluida. Os resultados contribuem com os Objetivos que o(a) Assimilador(a) definir para o Conflito.

Toda cena de **Conflito** tem um ou mais **Objetivos Principais** e pode ter **Objetivos Secundários**. Quando um(a) Infectado(a) decide que está tentando realizar determinada Ação, o(a) Assimilador(a) vai decidir se aquela Ação contribui ou não com algum dos Objetivos do Conflito – esses Objetivos podem Neutralizar Ameaças, cumprir Objetivos Principais para a solução do Conflito, cumprir Objetivos Secundários e com isso trazer recompensas ou qualquer outro efeito definido pelo(a) Assimilador(a). As regras para a criação do Conflito estão descritas na segunda parte deste livro: Manual dos Assimiladores.

Os resultados das rolagens que não sejam investidos em ativações imediatas devem ser registrados pelo(a) Assimilador(a) para determinar o andamento da cena. A condução de um Conflito é o ápice da jogabilidade em Assimilação RPG e será detalhada em muitos momentos ao longo deste livro, em especial no “Capítulo 6: Conflitos”.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

TESTE DE AÇÃO SIMPLES

Veja o vídeo com a explicação detalhada

Os Infectados podem propor qualquer ação, limitado apenas pela coerência na história. Porém, para ações que não sejam banais, o(a) Assimilador(a) pode pedir um teste para determinar o sucesso no intento.

O controle narrativo, portanto, é dividido ou contestado nas situações em que os Infectados interage com o mundo à sua volta, exigindo assim um teste para disputar o controle sobre o resultado da ação proposta.

Existe uma assimetria entre as funções de Assimilador(a) e Infectados em Assimilação RPG, onde a primeira possui o controle narrativo para estruturar o jogo e divide essa narrativa com os Infectados quando realizam ações, disputando o controle do resultado com o(a) Assimilador(a).

Os Infectados podem propor a ação que julgar adequada, no entanto qualquer ação que seja passível de falha e que influencie narrativamente exige teste. Não é necessário exigir teste para escovar os dentes pela manhã, porém tentar reparar o carro na estrada usando materiais improvisados deve exigir um teste de *Sagacidade* + *Engenharia*.

Testes ocorrem em Ações Simples somente quando for passível de falha sem que exista alguma ameaça ou resistência à intenção.

Cada teste em Ação Simples representa uma tentativa de ser bem-sucedido na ação tentada, mas não possui limite de tempo como no Conflito. Algumas Ações Simples podem demorar dias, como plantar uma horta ou confeccionar uma barraca com o couro de um animal.

Os testes se baseiam no valor do Instinto e do Conhecimento ou da Prática escolhidos, como explicado anteriormente. Os dados de Instinto ■ são diferentes dos de Práticas ◆ e Conhecimentos ◆, mas ambos devem ser jogados simultaneamente para obter o resultado. Independentemente do número de dados lançados, será mantido um único dado, a menos que os Infectados optem por investir recursos de sua Ficha de Infectados para manter dados adicionais, o que será explicado adiante neste Capítulo no título “Mantendo Dados Adicionais”. (pag. 41)

- O(a) jogador(a) anuncia a intenção do(a) Infectado(a). Se o(a) Assimilador(a) julgar que existe a **possibilidade de falha** ou que o **grau de eficiência** na ação vai influenciar o resultado na narrativa, deve ser realizado um **teste de Ação Simples**.

- O(a) jogador(a) deve anunciar qual **Conhecimento ou Prática** usará no teste. De maneira alternativa, o(a) Infectado(a) pode optar por **Agir por Instinto**, realizando uma **Rolagem Assimilada,** ação do(a) Infectado(a) que será explicada mais adiante neste capítulo.

- O(a) jogador(a) anuncia o **Instinto** testado pelo(a) Infectado(a) para concretizar aquela intenção.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

- O(a) Assimilador(a) deve julgar se a combinação de **Instinto + Conhecimento ou Prática** faz sentido com a ação descrita. Se estiver de acordo, permite ao(à) jogador(a) montar a pilha de dados do(a) Infectado(a) como sugerido. Se estiver em desacordo, deve determinar a combinação adequada pela descrição do curso de ação dada pelo(a) Infectado(a).

- Por padrão o(a) Infectado(a) deve **lançar** uma quantidade de ■ igual ao valor do **Instinto** usado no teste e uma quantidade de ◆ igual ao valor do **Conhecimento** ou da **Prática** usado e escolher apenas o que considere o melhor dado para **manter** e anunciar o resultado. O número de dados mantidos pode ser afetado por sua Determinação, suas Origens e pelas Rolagens Assimiladas.

- O resultado será uma combinação de **Sucessos**, **Adaptações** e/ou **Pressões**.

- Cada representa um ponto de controle narrativo para os Infectados, cada Representa uma limitação e/ou consequência negativa imposta pelo(a) Assimilador(a), representando assim sua interferência narrativa na ação.

- A representa a possibilidade de evitar limitações ou consequências negativas na ação proposta: seja para redirecionar ações, ajudar companheiros ou contornar obstáculos e penalidades. É a adaptabilidade ddos Infectados à imprevisibilidade do momento.

TESTE DE AÇÃO EM CONFLITO

Veja o vídeo com a explicação detalhada

O(a) Assimilador(a) deverá anunciar o início de uma cena de Conflito quando uma disputa de interesses relevante tenha potencial para definir o curso da aventura, sempre que os Infectados estiverem sob ameaça concreta e quando os Infectados estiverem correndo contra o tempo em suas ações.

O Conflito é um tipo de cena muito abrangente. É possível jogar um Conflito onde dois grupos rivais disputam violentamente por uma caminhonete cheia de suprimentos. Porém, o Conflito pode ser um simples alagamento no Refúgio dos Infectados. A cena de Conflito é o apogeu em Assimilação RPG.

O autor da Ação que desencadeia o Conflito é sempre o primeiro a rolar seu teste, de modo que se um(a) Infectado(a) der início ao Conflito, o turno dos Infectados acontecerá primeiro. Se for iniciado por ato alheio à Ação dos Infectados deve iniciar no turno do(a) Assimilador(a).

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

AS FACES DE UMA ESCOLHA

Assimilação RPG utiliza um conjunto especial de dados com ícones personalizados. Existem 3 ícones diferentes:

Representa **SUCESSO**

Representa **PRESSÃO**

Representa **ADAPTAÇÃO**

Cada um dos três tipos de dados - ■ ◆ ⬟ - apresenta faces diferentes com combinações desses símbolos. Quanto maior a quantidade de faces em um dado, maior a quantidade de **SUCESSOS** e, portanto, maior a chance de ter êxito no teste. Ao mesmo tempo, o número de faces com **PRESSÃO** também aumenta, o que pode gerar mais consequências para o(a) Infectado(a), seja um peso a mais na batalha interna do(a) Infectado(a) contra a Assimilação ou consequências inesperadas de uma ação que prejudicam o grupo.

As **ADAPTAÇÕES**, por sua vez, são resultados usados para contornar dificuldades e explorar metodologias criativas de abordagem.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

ANATOMIA DOS DADOS:

MODELO DO D6 UTILIZADO EM ASSIMILAÇÃO

O d6 possui três (50% de chance), uma (17%) e um (17%)

é o dado menos eficiente.

MODELO DO D10 UTILIZADO EM ASSIMILAÇÃO

O d10 possui cinco (50% de chance), três (30%) e sete (70%)

é o dado mais seguro.

MODELO DO D12 UTILIZADO EM ASSIMILAÇÃO

O d12 possui oito (67% de chance), cinco (42%) e oito (67%)

é o dado com maior risco e recompensa.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

O TURNO DOS INFECTADOS

1 Todos os Infectados declaram suas Ações:

Antes de qualquer rolagem de dados, os Infectados declaram suas intenções com a Ação tentada naquela rodada, bem como a ordem de resolução dessas Ações, caso seja relevante.

2. A aprovação e seleção dos dados para a rolagem dos Infectados acontece como na Ação Simples.

Assim como no teste em Ação Simples, os Infectados anunciam a Ação e sugerem as Aptidões para o teste, que devem então ser aprovadas pelo(a) Assimilador(a).

3 Todos os Infectados declaram suas rolagens e seus modificadores de rolagem e em seguida arremessam os dados.

Após a definição do teste, os Infectados podem optar por investir seus recursos da Ficha de Infectados para interferir na rolagem de dados, nos mesmos moldes da Ação Simples – ver Mantendo Dados Adicionais. (pag. 41).

4 Após as rolagens de dados, os Infectados e o(a) Assimilador(a) devem definir como investir os pontos obtidos na rolagem para determinar como se desenrola a Ação.

Com o resultado em mãos, os Infectados podem definir como a Ação se resolve, de acordo com os parâmetros definidos no próximo tópico: Interpretando Resultados.

O turno, as rolagens e as ativações do(a) Assimilador(a) em Conflitos serão citados na última parte deste Capítulo (pag. 68) e explicadas com mais detalhes no Manual dos Assimiladores (pag. 164).

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

INTERPRETANDO RESULTADOS

Depois de lançar os dados você precisará interpretar os resultados para escolher qual dado manter - ou quais dados, caso faça uso de alguma Ação especial que o permita manter dados adicionais.

Na maioria das vezes, você deverá escolher uma face com pelo menos um **SUCESSO** ou mais para ter êxito no teste. Ainda assim, algumas faces apresentam o combinado com outros resultados e pode ser mais vantajoso aos Infectados ignorar uma face com para priorizar outra. Isso pode ser vantajoso para ter acesso a **ADAPTAÇÃO** ou mesmo para evitar **PRESSÃO**.

Cada resultado impacta instantaneamente a forma como a Ação é resolvida, com consequências que podem ajudar os Infectados em seus objetivos, fazer com que eles tenham ainda mais controle narrativo da Ação ou que deem força ao parasita para tomar controle do corpo dos Infectados, tensionando o Cabo de Guerra.

SUCESSO

Principal objetivo dos Infectados ao lançar os dados, o representa a eficácia no intento. Múltiplos resultados significam aumento de primor na execução da tarefa.

SUCESSOS também podem ser usados para medir a qualidade da ação dos Infectados. Ou seja, caso obtenha **SUCESSOS** adicionais em um **teste de Ação Simples** podem ter um efeito amplificado ou alcançar vantagens adicionais na mesma proporção do número de sucessos excedidos.

Em **Conflitos** os se acumulam para atingir Objetivos que se concretizam ao completar o total de pontos necessário, com a possibilidade até mesmo de dar fim à contenda.

Existem momentos que uma face que contém também apresenta ou . O(a) jogador(a) deve levar em consideração cada face e escolher aquele(s) dado(s) que melhor atenda(m) seus objetivos para manter e com isso contabilizar seus resultados.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

ADAPTAÇÃO

A **ADAPTAÇÃO** permite aos Infectados aproveitarem oportunidades, evitarem consequências indesejadas e buscarem alternativas na solução dos Conflitos.

Enquanto o **SUCESSO** possibilita o êxito em determinada ação, a **ADAPTAÇÃO** permite adaptar-se à situação de maneira única, impactando o jogo em uma variedade de formas:

- Em testes simples cada ponto de evita uma mantida, representando que o(a) Infectado(a) evitou consequências negativas se adaptando à situação.
- **Mudar a Ação** – em Conflito: muda a ação declarada pelo(a) Infectado(a) após a rolagem dos dados ao custo de – os resultados da rolagem são mantidos para a nova ação, exceto pelo ponto gasto para ativar este efeito. O ato representa a mudança de intenção durante a execução do ato.
- **Ajudar Aliado** – em Conflito: converte cada em a outro(a) Infectado(a) próximo(a).
- **Apoiar Aliado** – em Conflito: cada evita uma mantida por um aliado. É uma forma de dar apoio moral ou tático a um colega, seja alertando de algo que pode dar errado ou dando acolhimento para lidar com as frustrações da situação concreta.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

- **Adaptar Ação anterior** – em Conflito: cada 🦌 permite transferir um 👹 de um objetivo do Conflito para outro, desde que faça sentido narrativo. Exemplo: Um(a) Infectado(a) investiu 👹👹 em Neutralização de Ameaça, porém, na rodada seguinte, percebeu que sua equipe estava avançando nos sucessos para Fuga, então declara que usará sua 🦌 para transferir 👹 de Neutralização para Fuga, justificando que seus ataques atrasaram a Ameaça, facilitando a Fuga.

- **Ignora penalidade** – sempre que uma penalidade for imposta ao resultado de um teste, o(a) Infectado(a) poderá investir 🦌 para ignorá-la. Representa a busca de formas alternativas de executar a tarefa evitando a penalidade.

- Outros usos para Adaptação estarão descritos em ativações específicas de Características, Conflitos e Equipamentos que tenham essa função.

ADAPTAÇÃO 🦌 não deve ser tratado como formal alternativa de 👹. A 🦌 é meio, não resultado. Pode potencializar 👹 ou amenizar 💥.

O uso da Adaptação é um estímulo para a criatividade dos jogadores, portanto é incentivada a busca por formas alternativas para a execução da tarefa, se adequando às dificuldades e oportunidades da situação concreta.

O rol de utilidades de 🦌 não é restritivo. Situações descritas por Infectados podem exigir 🦌 para se concretizar ou otimizar o resultado da Ação. Estarão sempre atrelados a ideias ousadas, inovadoras, criativas ou eficientes para contornar dificuldades.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

PRESSÃO

O maior risco em todo teste executado pelos Infectados são as **PRESSÕES**, que representam consequências negativas no resultado da ação tentada. Múltiplos resultados significam aumento do número ou da intensidade dessas consequências indesejadas na execução da tarefa.

CONSEQUÊNCIAS DAS PRESSÕES MANTIDAS

Em rolagens feitas por Infectados, é o(a) Assimilador(a) quem escolhe como gastar os pontos de que eles mantenham. Pode optar por múltiplas consequências de custo menor ou por uma de custo igual ao número de pressões mantidas conforme a própria discricionariedade. Cada ponto de pode ser investido para abater um Ponto de Determinação do(a) Infectado(a) (pag. 59) ou diminuir um nível de qualidade de uma posse utilizada no teste (pag. 95).

	Sofre uma consequência menor definida pelo(a) Assimilador(a). Contratempo, frustração ou infortúnio leve.
	Sofre uma consequência relevante definida pelo(a) Assimilador(a). Consequência com impacto na cena.
	Sofre uma consequência séria definida pelo(a) Assimilador(a). Consequência com impacto na narrativa.
	Sofre uma consequência grave definida pelo(a) Assimilador(a). Consequência com impacto na narrativa de caráter permanente.
	Sofre uma consequência gravíssima definida pelo(a) Assimilador(a). Consequência com potencial para mudar os rumos da aventura e do jogo.
	Sofre uma consequência devastadora definida pelo(a) Assimilador(a). Consequência caótica que muda parâmetros da construção do cenário.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Veja o vídeo com a explicação detalhada

MANTENDO DADOS ADICIONAIS

Por padrão, sempre que um(a) Infectado(a) realizar um teste, **deve manter apenas um dado**. Existem no entanto três formas de manter mais dados em um teste em Assimilação RPG. A seguir, listamos essas formas para facilitar a consulta. Cada uma das ativações abaixo é detalhada adiante.

- O(a) Infectado(a) pode ativar uma de suas origens (ver "Origens" – pag. 63) para manter um dado adicional (cada origem pode ser ativada uma vez por sessão de jogo);
- O(a) Infectado(a) pode usar um Ponto de Determinação D (ver "Determinação" – pag. 59) para manter um dado adicional (uma vez por rodada);
- Mantenha um dado adicional sempre que o(a) Infectado(a) *Agir por Instinto* para realizar uma *Rolagem Assimilada*.

ROLAGEM ASSIMILADA: AGIR POR INSTINTO

O(a) Infectado(a) pode optar por *Agir por Instinto*, deixando a influência do parasita sobre o corpo aumentar temporariamente, abdicando da racionalidade para realizar uma *Rolagem Assimilada* em um teste.

Para ativar esta habilidade, o(a) Infectado(a) deve gastar um Ponto de Assimilação A – ou, caso não restem Pontos de Assimilação A em sua reserva, é permitido gastar dois Pontos de Determinação D em substituição – e escolher **um segundo Instinto** ■ para usar no teste **substituindo um Conhecimento ou Prática** ◆ (podendo, inclusive, repetir o Instinto usado inicialmente).

O(a) Assimilador(a) pode se opor ao Instinto selecionado com base na narrativa da cena ou ação, mas deve ser mais flexível que na escolha do primeiro Instinto.

Ao fazer isso, a personagem deve substituir todos os ■ do teste por ⬟ e manter um dado adicional. Isso faz com que o(a) Infectado(a) possa alcançar resultados mais impactantes, acumulando adicionais, porém aumenta naturalmente a chance desses resultados acompanharem . O(a) Infectado(a) que *Age por Instinto* não pode ser alvo de ações de apoio e não pode usar para anular em Ações Simples.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

ACUMULANDO RESULTADOS

Algumas ações precisam acumular mais de um para se concluir. Isso significa que para concretizar a ativação do resultado buscado na Ação, o(a) Infectado(a) pode não atingir quantidade suficiente de em uma única tentativa.

Caso seja uma Ação que permita narrativamente uma continuidade, é possível acumular resultados naquela Ação/Ativação até que ela se conclua. Somente após acumular o número de pontos necessários a Ativação terá efeito. Não existe Ativação parcial.

EXEMPLOS DE AÇÕES CONTINUADAS

Exemplo de Ação que permite acúmulo de com continuidade da execução da tarefa: Cultivo. O(a) Infectado(a) pode fazer um teste para um dia de arado e, caso não atinja a quantidade de necessária para completar a tarefa, ele pode continuar no dia seguinte, sem perder os alcançados no dia anterior.

Exemplo de Ação que não permite acúmulo de com continuidade da execução da tarefa: Discursar para multidão. Pela natureza momentânea da Ação, seria implausível que o(a) Infectado(a) tentasse dobrar o tempo de discurso para mudar o resultado da percepção do público, portanto essa Ação deve atingir o número de necessário em uma única rolagem de dados.

ASSIMILADORES E TESTES

O(a) Assimilador(a), por sua vez, também joga dados para ativar as Ações em Conflitos. O controle dos Infectados na ação do(a) Assimilador(a) funciona como um limitador, não como uma influência direta.

Tudo que acontece na ficção compartilhada da aventura é descrito pelo(a) Assimilador(a), exceto pelos próprios Infectados, suas ações e escolhas. Eles são os protagonistas, e somente eles poderão decidir como navegar o universo ficcional, por mais que exerçam controle narrativo somente sobre as próprias ações, são elas que determinam a direção da história.

Em Conflito, testes de dados definirão a quem pertence o controle narrativo sobre o desfecho da situação. O(a) Assimilador(a) também estará sujeito a falhar seus intentos pelo resultado dos dados, assim como os Infectados.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

COMO JOGAR COM DADOS NUMÉRICOS

Assimilação RPG usa um conjunto de dados especiais, porém, embora sejam recomendados para melhorar a experiência, o jogo pode ser jogado sem qualquer prejuízo usando dados com faces tradicionais (dados de 6, 10 e 12 lados), fazendo a devida correspondência do resultado na tabela abaixo.

Faces	d6	d10	d12
1	-	-	-
2	-	-	-
3			
4			
5			
6			
7	-		
8	-		
9	-		
10	-		
11	-	-	
12	-	-	

Além disso, disponibilizamos um aplicativo web para servir como rolador de dados especiais de Assimilação RPG, você pode acessar através do link.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

APTIDÕES

As Aptidões representam a experiência de vida e as características psicomotoras dos Infectados, abrangendo seus aprendizados, suas práticas e seus instintos básicos. São divididas em três categorias: Instintos, Conhecimentos e Práticas. Os Instintos são representados numericamente de **um a cinco** e os Conhecimentos e Práticas de **zero a cinco**. Zero representa que a pessoa não tem Aptidão para a Ação, 1 ponto representa inabilidade e cinco o ápice da capacidade humana. Cada nível vem acompanhado de um adjetivo que representa a capacidade da pessoa (exemplo Influência 1: "**pessoa Tímida**").

Os Instintos são a base de todos os testes dos Infectados, representados na rolagem pelos dados de 6 lados ■, ou seja, para cada ponto investido no Instinto testado o(a) jogador(a) deve rolar um ■. Os Conhecimentos e Práticas regem as experiências e conhecimentos dos Infectados, impactando de forma diferente os testes, adicionando um ◆ a cada ponto investido na Prática ou Conhecimento testado. Em suma, as Aptidões são as formas como o jogo representa a capacidade de interação dos Infectados com o cenário.

INSTINTOS ■

Influência	Percepção	Potência
■□□□□	■□□□□	■□□□□
Reação	**Resolução**	**Sagacidade**
■□□□□	■□□□□	■□□□□

CONHECIMENTOS ◆

Biologia	Erudição	Engenharia
◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇
Geografia	**Medicina**	**Segurança**
◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇

PRÁTICAS ◆

Armas	Atletismo	Expressão
◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇
Furtividade	**Manufaturas**	**Sobrevivência**
◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

INSTINTOS

Os Instintos representam as características inerentes dos seres vivos, seja através de força muscular, raciocínio, ou até mesmo os 5 sentidos. Estes são os atributos que regem o mundo animal. Animais possuem mais pontos nessas Aptidões e tendem a usá-las de maneira mais natural. O parasita dentro de todos os Infectados não tem Práticas ou Conhecimentos, mas é muito mais conectado aos seus Instintos que o homem moderno. Ao *Agir por Instinto*, executando assim uma *Rolagem Assimilada*, o(a) Infectado(a) elege dois Instintos para o teste e ignora suas outras Aptidões.

ENFRAQUECIDA

NORMAL

DE DESTAQUE

EXTRAORDINÁRIA

ÁPICE

INFLUÊNCIA

A capacidade dos Infectados de influenciar outras pessoas. Seu magnetismo pessoal, carisma, habilidade com palavras e liderança. Inclui a capacidade de intimidar ameaças e sua credibilidade. Pode ser testada em ações ou percepções de terceiros que envolvam aparência, olhares, cheiros, palavras, gestos e afins.

TÍMIDA

tem dificuldades sociais

EQUILIBRADA

não se destaca

PERSUASIVA

é cativante e convincente

MAGNÉTICA

é a estrela da festa em todas as festas

LÍDER

capaz de inspirar e encantar ou de intimidar e dominar

Influência deve ser a base de qualquer teste que envolva relações pessoais, convencimento, manipulação e para imprimir sentimentos em outros. Testes que influenciem comportamento de terceiros em geral são norteados por este Instinto.

Passivamente, a Influência interfere na forma como as pessoas os percebem. Despertar respeitabilidade, confiabilidade, segurança, atração, boa-vontade, interesse ou até medo são consequências naturais dos Infectados com muitos pontos em Influência.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

PERCEPÇÃO

Rege a capacidade sensorial dos Infectados, incluindo sentidos e atenção. Usado em testes para perceber nuances, notar detalhes, enxergar longas distâncias, identificar odores e até mesmo pontaria.

DISTRAÍDA

não percebe detalhes óbvios, constantemente aérea

ATENTA

percebe o que está ao seu redor, mas sem acuidade

PERSPICAZ

nota detalhes sutis e padrões com facilidade

AGUÇADA

sentidos apurados, como os de um predador em alerta

VIGILANTE

percebe tudo ao seu redor como um radar vivo

Percepção é a base para os testes de detecção em sentido amplo. Envolve perceber segundas intenções se rolado com Expressão, notar uma dificuldade sutil no caminhar de outra personagem em cena se rolado com Atletismo ou até mesmo para perceber condições meteorológicas com Geografia. Pode ser provocado pelo(a) Assimilador(a) sem explicar a razão ou mesmo ser rolado em segredo por este.

POTÊNCIA

Capacidade de exercer força física e resistir a pressões externas. Mede seu poder físico, incluindo a capacidade de realizar movimentos rápidos e potentes. É o atributo que define tanto a força bruta quanto a capacidade de tração e explosão, combinando potência muscular e agilidade dinâmica.

FRACA

dificuldade em realizar esforços físicos

FUNCIONAL

consegue lidar com atividades físicas comuns

FORTE

capaz de feitos físicos respeitáveis

PODEROSA

mostra primor em força bruta e explosão muscular, capaz de superar obstáculos físicos extremos

TITÂNICA

força poucas vezes vista na raça humana, capaz de realizar proezas físicas extraordinárias

Todo teste que envolva intensidade física deve ser parametrizado por Potência, mas existem casos em que seria exigido teste em conjunto com Conhecimentos, uma vez que podem ter efeito prático. Um exemplo de teste de Potência com Medicina seria uma cirurgia que envolve serrar um osso e um exemplo de teste de Potência com Furtividade seria se esconder carregando um peso elevado.

Potência não significa necessariamente um aumento de massa corporal, mas sim a capacidade de exercer força ou a explosão muscular propriamente dita, não interferindo diretamente na estatura ou peso dos Infectados, mas sim em suas capacidades,

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

podendo ter um impacto físico muito notável ou sutil, acompanhando o conceito da personagem.

A Potência e a Resolução contribuem para o cálculo da Saúde (pag. 65).

REAÇÃO

Instinto básico que mede a velocidade e precisão das reações dos Infectados. Geralmente é posto à prova em situações em que a personagem precise agir rapidamente e não tenha se preparado.

LENTA

reflexos lentos e descoordenados

ESPERTA

reage dentro do esperado para situações comuns

ÁGIL

reage com velocidade acima da média

VELOZ

reflexos quase instantâneos, como um felino

RELÂMPAGO

reage antes mesmo de perceber o perigo, como um sexto sentido

Reação será o Instinto eleito para a rolagem sempre que não houver tempo para pensar sobre a ação, caso o(a) Infectado(a) tenha sido surpreendido(a) e precise reagir rapidamente ou caso esteja realizando atividade naturalmente reflexiva como desviar de pedras caindo do telhado ou ação similar.

Geralmente na primeira rodada de um Conflito, a Reação será o Instinto mais indicado, assim como para qualquer ação naturalmente reativa em relação a ações de terceiros.

RESOLUÇÃO

Resistência física, resiliência mental e empenho. Representa a capacidade dos Infectados de resistir à pressão psicológica e suas resistências físicas e fisiológicas.

VACILANTE

desiste facilmente diante de desafios

ESTÁVEL

mantém a calma em situações comuns

DETERMINADA

resiste a pressões e persiste em seus objetivos

INQUEBRÁVEL

quase imune a pressões psicológicas e físicas

INDOMÁVEL

força de vontade inabalável, capaz de superar qualquer obstáculo

Resolução é o Instinto de resistência. Pode ser testado para resistir à Intimidação, para evitar queda de Determinação após sofrer uma grande perda, para resistir aos próprios impulsos ou para resistir a ferimentos, envenenamento ou hemorragia.

Em Assimilação RPG não existe teste de resistência em Conflito, porém, caso o(a) Infectado(a) esteja sob condição que afete sua ação, o Instinto eleito para a rolagem deve ser Resolução.

Um(a) Infectado(a) testaria Resolução com Armas para atacar com uma faca em local sob efeito de um incêndio, pois a fumaça dificultaria a visão e a respiração, portanto quem lutará melhor será aquele que conseguir ser mais resoluto.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Caso haja uma condição psicológica afetando o(a) Infectado(a), nada muda em relação ao exemplo anterior. Caso tente atacar alguém que ama, ainda que seja por autodefesa, precisaria testar esse ataque com Resolução.

A Resolução e a Potência contribuem para o cálculo da Saúde (pag. 65).

SAGACIDADE

Facilidade para entender e interpretar informações, explicações ou situações, deduzir ou concluir resultados; agudeza de espírito; perspicácia, argúcia, astúcia.

INGÊNUA

dificuldade em entender situações complexas

RAZOÁVEL

compreende o básico, mas sem grandes sacadas

ASTUTA

consegue deduzir e interpretar informações com facilidade

BRILHANTE

mente afiada, capaz de resolver problemas complexos rapidamente

GÊNIAL

inteligência quase sobrenatural, capaz de prever e manipular situações com maestria

A Sagacidade é testada para chegar a conclusões baseadas em seus Conhecimentos ou exercer de forma astuta e inteligente qualquer atividade.

Pode ser testado com Engenharia para fazer um projeto ou com Geografia para interpretar um mapa. Porém a Sagacidade não se limita somente a Conhecimentos, pode testar também astúcia e inteligência na execução de outras tarefas, como se esconder com Furtividade. ou confeccionar manufaturas.

Um(a) Infectado(a) pode testar Medicina com Sagacidade para identificar sintomas visíveis de uma fratura em sua perna, porém, para tratá-la sem anestesia o teste seria de Medicina com Resolução, pois sua capacidade de resistir à dor seria mais determinante para o resultado que entendimento ou interpretação.

NICOLAS BASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbasin@gmail.com

CONHECIMENTOS

Os Conhecimentos são adquiridos através de longo período de investigação e estudo. Conhecimentos também podem ser usados em testes ativos para realizar algo, como um teste de Biologia para construir uma pequena fazenda ou Erudição para não violar nenhum costume em interação com um grupo de cultura muito diferente. Animais não possuem níveis nessas aptidões.

LEIGA

INFORMADA

CONHECEDORA

ESTUDIOSA

MESTRA

SÁBIA

BIOLOGIA

O campo do conhecimento que estuda a vida em todas as suas formas e como elas interagem com o meio ambiente. Inclui o estudo biológico do ser humano, a fauna, a flora e outros seres vivos. Além disso, abrange a química orgânica, que investiga a estrutura, propriedades e reações dos compostos químicos que formam a base da vida. Essa aptidão é voltada para a pesquisa sobre a origem, evolução, adaptação e o funcionamento dos organismos.

LEIGA

Não possui conhecimento científico ou empírico sobre biologia

CURIOSA

conhece o básico sobre biologia, como anatomia e ciclos de vida

NATURALISTA

entende conceitos intermediários, como ecologia, fisiologia e reações orgânicas comuns

BIÓLOGA

domina conhecimentos avançados, como genética, microbiologia e síntese de compostos orgânicos

ESPECIALISTA

referência em sua área, capaz de realizar pesquisas complexas e desenvolver novas tecnologias

PIONEIRA

revoluciona o campo com descobertas e teorias inovadoras como Graziela Maciel Barroso

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

ERUDIÇÃO

História humana, culturas, artes, ciências políticas, filosofia, sociologia e psicologia são os principais conhecimentos eruditos. Além do conhecimento teórico, rege prática de exercícios de manutenção da saúde mental, trabalhos artísticos e facilita a compreensão da cultura e características de civilizações presentes e passadas.

LEIGA

não possui conhecimento sobre culturas ou ciências humanas

INFORMADA

conhece teorias básicas e tem noção artística

ESTUDANTE

conhece história humana, arte e culturas

ERUDITA

domina teorias complexas e debates contemporâneos

MENTORA

guia outros com sabedoria e conhecimento profundo

ILUMINADA

sua compreensão da condição humana é quase transcendental

ESPECIAL: A Erudição pode ser testada em apresentação artística ou sessão de terapia para recuperar pontos de Determinação de aliados. Cada Restaura um Ponto de Determinação, mas cada retira um ponto.

ENGENHARIA

Conhecimentos técnicos e científicos sobre Matemática, Física, Química Inorgânica e Engenharia. Essa aptidão abrange a aplicação prática de princípios matemáticos e físicos para projetar, construir e manter estruturas, máquinas, sistemas e processos. Inclui desde a construção de pontes e edifícios até a criação de tecnologias avançadas e a resolução de problemas complexos por meio de cálculos precisos e método científico.

LEIGA

não dispõe de qualquer conhecimento matemático

ENTUSIASTA

conhece princípios básicos de matemática e física

TÉCNICA

aplica conceitos práticos em projetos simples

ENGENHEIRA

domina teorias avançadas e realiza projetos complexos

INVENTORA

cria soluções inovadoras e revolucionárias

VISIONÁRIA

redefine os limites da engenharia com ideias disruptivas, como Marie Curie e Alan Turing

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

GEOGRAFIA

Investigações sobre a Terra, seus fenômenos naturais e a interação entre o ambiente e as sociedades humanas. Inclui o estudo de mapas, climas, ecossistemas, relevos e recursos naturais. ajudando a entender como as civilizações se adaptam e transformam o espaço geográfico.

LEIGA

não tem noção de clima, relevo ou qualquer base de orientação geográfica

INEXPERIENTE

conhece mapas básicos e sabe localizar os pontos cardeais

VIAJANTE

identifica características gerais de regiões e padrões climáticos

EXPLORADORA

domina conhecimentos avançados sobre cartografia e ecossistemas

GEÓGRAFA

referência em estudos geográficos e ambientais

DOUTORA EM GEOGRAFIA

sua compreensão do planeta, seus relevos, biomas, climas e ciclos é capaz de prever eventos naturais futuros e interpretar mudanças geográficas antes que elas se manifestem de forma mais notável

MEDICINA

Conhecimento sobre saúde humana e suas áreas conectadas, inclui também a medicina veterinária. Além do conhecimento teórico, inclui a prática de tratamentos relacionados, como diagnóstico, cirurgia, prescrição de medicamentos e reabilitação. Essa aptidão é essencial para a cura de doenças, a manutenção da saúde e a compreensão do funcionamento do corpo humano e animal.

LEIGA

desconhece até mesmo práticas simples de manutenção da saúde

PRIMEIROS SOCORROS

conhece primeiros socorros e noções básicas de saúde

ESTUDIOSA DE MEDICINA

realiza diagnósticos simples e tratamentos comuns

MÉDICA

domina técnicas avançadas e cirurgias complexas

CIRURGIÃ OU PESQUISADORA

referência em sua especialidade, capaz de salvar vidas em situações críticas e criar soluções para endemias

CIENTISTA DISRUPTIVA

realiza procedimentos que desafiam o conhecimento convencional, cria tratamentos que são estudados por gerações, é capaz de desenvolver ações de contenção e tratamento até mesmo de pandemias, como Rosalind Franklin

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

ESPECIAL: A Medicina é a Aptidão testada para realizar tratamento médico, com certa frequência possibilitando a Regeneração de Pontos de Saúde 💧 e Ⓢ Níveis de Saúde (pag. 66).

Após eleger o Instinto relacionado e rolar com Medicina, cada 😈 mantido aumenta o Tempo de Recuperação uma categoria em relação ao seu Ⓢ Nível de Saúde. Cada 😾 mantida reduz o Ⓢ Nível de Saúde para fins de Tempo de Recuperação uma categoria.

Cada ativação da Recuperação Regenera uma quantidade de Pontos de Saúde 💧 igual à soma dos pontos de *Potência* e *Resolução* na Ficha de Infectados.

Nível de Saúde	Tempo de Recuperação
6	Repouso Completo
5	
4	Repouso Semanal
3	
2	Não se Recupera naturalmente
1	

Um tratamento médico bem sucedido altera o Ⓢ Nível de Saúde somente para fins de Tempo de Recuperação até a cura definitiva ou até que o paciente sofra novos danos aos Pontos de Saúde 💧, anulando os efeitos do tratamento.

Como se nota pela tabela, se um(a) Infectado(a) está no Ⓢ Nível de Saúde 1, qualquer tratamento médico eficaz precisaria subir ao menos 2 categorias para chegar ao Ⓢ Nível de Saúde 3 e assim permitir ao corpo se recuperar. Subir somente do Ⓢ Nível de Saúde 1 para o 2 estabiliza o paciente, mas não é suficiente para permitir a regeneração do corpo, exigindo novos tratamentos para recuperação efetiva.

SEGURANÇA

Conhecimento que engloba medidas de segurança. De mecanismos rudimentares até os mais complexos, incluindo avaliação de riscos, manutenção preventiva e proteção contra ameaças. Em um mundo pós-apocalíptico, essa Aptidão é essencial para garantir a sobrevivência, proteger recursos e evitar desastres. Inclui a criação de barreiras físicas, sistemas de alarme, armadilhas e rotinas de segurança para situações cotidianas ou extremas.

LEIGA

◇ ◇ ◇ ◇ ◇

não tem conhecimento sobre sistemas ou rotinas de segurança

PRECAVIDA

◆ ◇ ◇ ◇ ◇

conhece noções básicas de segurança, como trancar portas ou evitar áreas perigosas, mas não possui treinamento

VIGIA

◆ ◆ ◇ ◇ ◇

aplica medidas simples de segurança no dia a dia, como criar barreiras rudimentares ou identificar riscos latentes

PROTETORA

◆ ◆ ◆ ◇ ◇

domina técnicas intermediárias, como instalar sistemas de alarme, criar armadilhas e realizar manutenção preventiva básica

ESTRATEGISTA

◆ ◆ ◆ ◆ ◇

desenvolve sistemas de segurança avançados, avalia riscos complexos e protege comunidades inteiras contra ameaças

GUARDIÃ

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

capaz de tornar fortalezas impenetráveis, sistemas de defesa infalíveis e protocolos que garantem a sobrevivência em qualquer cenário possível

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

PRÁTICAS ◆

As Práticas regem as Aptidões desenvolvidas e exercitáveis por treino e/ou prática recorrente. Pode estar relacionado ou não com o uso de objetos e outras ferramentas.

INÁBIL
◇ ◇ ◇ ◇ ◇

ENTUSIASTA
◆ ◇ ◇ ◇ ◇

INICIANTE
◆ ◆ ◇ ◇ ◇

PRATICANTE
◆ ◆ ◆ ◇ ◇

PROFISSIONAL
◆ ◆ ◆ ◆ ◇

EXTRAORDINÁRIA
◆ ◆ ◆ ◆ ◆

ARMAS

Prática relacionada ao uso eficiente de armas, sejam elas brancas (facas, espadas) ou de fogo (pistolas, rifles). Inclui técnicas de combate, precisão, manutenção e adaptação a diferentes tipos de armamento.

INÁBIL
◇ ◇ ◇ ◇ ◇
nunca segurou uma arma

AFICIONADA
◆ ◇ ◇ ◇ ◇
sabe segurar uma arma,
mas não tem prática ou precisão

HABILIDOSA
◆ ◆ ◇ ◇ ◇
treina regularmente, consegue acertar
alvos com alguma precisão

DUELISTA
◆ ◆ ◆ ◇ ◇
utiliza armas com maestria
em situações de combate ou caça

ARMEIRA
◆ ◆ ◆ ◆ ◇
especialista reconhecida, capaz de treinar
guerreiros e improvisar com diferentes armas

VETERANA
◆ ◆ ◆ ◆ ◆
mestra de armas, com habilidades
extraordinárias e precisão infalível

Ficha de uso de NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

ATLETISMO

Prática relacionada ao condicionamento físico, incluindo corrida, salto, natação e outras atividades que exigem força, agilidade e resistência. É essencial para superar obstáculos físicos e manter o corpo em forma.

INÁBIL

◇◇◇◇◇

não pratica atividades físicas

FUNCIONAL

◆◇◇◇◇

realiza atividades físicas ocasionais, sem treino consistente

PRATICANTE

◆◆◇◇◇

treina regularmente, mantendo um bom condicionamento físico

ATLETA

◆◆◆◇◇

utiliza suas habilidades atléticas para superar desafios

ALTA-PERFORMANCE

◆◆◆◆◇

referência de proeza física na região, capaz de treinar outros atletas

IMBATÍVEL

◆◆◆◆◆

dispõe de habilidades físicas que desafiam os limites humanos

EXPRESSÃO

Prática relacionada à comunicação e à arte, incluindo oratória, escrita, música, dança e outras formas de expressão criativa. É usada para influenciar, emocionar e transmitir ideias.

INÁBIL

◇◇◇◇◇

não sabe se expressar adequadamente

ACANHADA

◆◇◇◇◇

consegue passar a mensagem, mas lhe falta clareza e não passa confiança

COMUNICADORA

◆◆◇◇◇

fala bem, tem interações sociais regulares e consegue transmitir emoções

PERSUASIVA

◆◆◆◇◇

se expressa de forma eficaz e toca corações com suas palavras e performances

ENCANTADORA

◆◆◆◆◇

dramaturga, negociadora ou oradora com grande reputação

ÍCONE

◆◆◆◆◆

capacidade de comunicação reconhecida, admirada e recontada

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbia...

FURTIVIDADE

Prática relacionada à capacidade de se mover silenciosamente, passar despercebido, esconder objetos e realizar ações sem chamar atenção. Inclui técnicas de camuflagem, infiltração, evasão e ocultação de itens em locais estratégicos.

INÁBIL

◇ ◇ ◇ ◇ ◇

desastrada e nada sutil

DISCRETA

◆ ◇ ◇ ◇ ◇

já se escondeu como
brincadeira na infância

CUIDADOSA

◆ ◆ ◇ ◇ ◇

entende o básico de camuflagem

INFILTRADORA

◆ ◆ ◆ ◇ ◇

tem treinamento
em infiltração e ocultação

NINJA

◆ ◆ ◆ ◆ ◇

especialista em infiltração capaz de entrar e
sair de quase qualquer lugar sem ser notado

FANTASMA

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

quase indetectável, a mestra furtiva evita
câmeras, olhares e atenção sem deixar
qualquer rastro de sua presença no local

MANUFATURAS

Prática relacionada à criação, reparo e modificação de objetos, ferramentas e estruturas. Inclui habilidades como carpintaria, metalurgia, costura e engenharia prática.

INÁBIL

◇ ◇ ◇ ◇ ◇

não possui habilidades manuais

COORDENADA

◆ ◇ ◇ ◇ ◇

consegue enrolar fumo
e fazer pequenos reparos

PRENDADA

◆ ◆ ◇ ◇ ◇

pode confeccionar e reparar objetos com
eventual desperdício de material

ARTESÃ

◆ ◆ ◆ ◇ ◇

produz itens úteis com qualidade consistente
e é econômico com matéria-prima

CONSTRUTORA

◆ ◆ ◆ ◆ ◇

o reconhecimento por
suas criações a precede

INOVADORA

◆ ◆ ◆ ◆ ◆

criadora de obras-primas como Leonardo da Vinci ou Santos Dumont

nciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS

SOBREVIVÊNCIA

Prática relacionada à capacidade de sobreviver em ambientes hostis, incluindo técnicas de caça, pesca, construção de abrigos, obtenção de água e fogo, e identificação de perigos naturais.

INÁBIL

◇◇◇◇◇

não sabe fazer o básico

CAMPISTA

◆◇◇◇◇

tem instrução simples
e pouca prática

ESCOTEIRA

◆◆◇◇◇

sabe se virar
em ambientes naturais

PATRULHEIRA

◆◆◆◇◇

capaz de guiar um grupo
em uma mata fechada

MATEIRA

◆◆◆◆◇

se adapta a qualquer ambiente

EXPLORADORA

◆◆◆◆◆

domina qualquer ambiente
como um nativo.

Exemplo de teste em Ação Simples

Em situação de jogo, o(a) Assimilador(a) descreve um grupo de motociclistas avançando em direção aos Infectados, contornando-os e limitando suas opções de fuga.

Um(a) Infectado(a) declara que vai analisar os motociclistas em busca de indícios ou ações que revelem suas intenções em tempo de reagir. Como a situação tem chance de falha, será necessário teste de Ação Simples. O(a) jogador(a) propõe Percepção■ + Expressão◆ para o teste, buscando entender as intenções dos motociclistas.

O(a) Assimilador(a) determina que, a julgar pela distância, seria impossível perceber expressões faciais e os motociclistas não fazem gestos no momento, portanto a situação deve ser resolvida com um teste de Percepção■ + Erudição◆.

O(a) Infectado(a) rola um número de ■ igual à sua Percepção e um número de ◆ igual à sua Erudição, mantendo, via de regra, somente um dado à sua escolha.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Percepção + Erudição

Para o exemplo usamos um(a) Infectado(a) com 2 pontos em Percepção e 1 ponto em Erudição

Caso o(a) Infectado(a) queira, pode investir recursos de sua Ficha de Infectados para manter dados adicionais, como descrito anteriormente neste capítulo:

- Ativando uma de suas origens (ver "Origens" – pag. 63) para manter um dado adicional (cada origem pode ser ativada uma vez por sessão de jogo).
- Usando um Ponto de Determinação D (ver "Usando Determinação" pag. 59) para manter um dado adicional (uma vez por rolagem).

A definição sobre investir ou não recursos da Ficha acontece antes da rolagem, mas a escolha de quais dados serão mantidos acontece depois, já ciente dos resultados de cada dado.

No exemplo acima, caso o(a) Infectado(a) atinja o número de SUCESSOS de terminado pelo(a) Assimilador(a) para ter êxito no teste, receberá a informação de que eles usam motocicletas modificadas que remetem a um bando de saqueadores da região conhecido como "Condores", portanto é sábio presumir que podem estar buscando saquear seus suprimentos, então decidem fugir na direção contrária, uma vez que perceberam a ameaça a tempo e evitaram o Conflito que se iniciaria caso o(s) Infectado(s) tivesse(m) se deixado cercar.

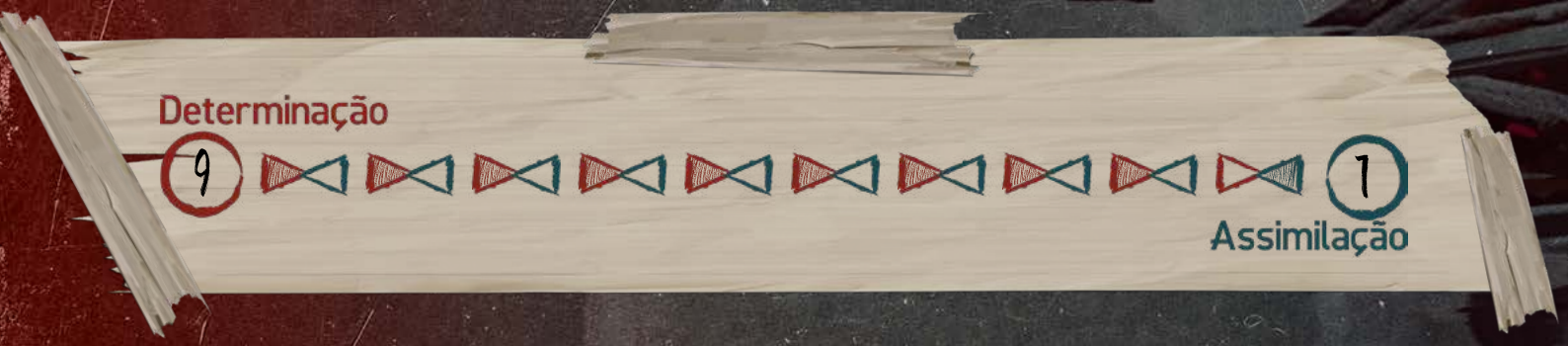
Licenciado para NICOLAS BI

O CABO DE GUERRA

Além de Aptidões, os Infectados em Assimilação RPG representam seu equilíbrio psicológico pelo grau de **Determinação** e **Assimilação**, que juntas são a medida da saúde mental dos Infectados.

Determinação mede a força de vontade, a humanidade e a alegria de viver de maneira geral. Assimilação mensura a força da mutação e a força de disseminação associada à ânsia de sobrevivência do parasita.

O Cabo de Guerra é essa disputa. A cada avanço da Assimilação, a Determinação perde um Nível. A cada D Nível de Determinação recuperado a Assimilação recua em um Nível. A soma é sempre 10. Um(a) Infectado(a) de D Determinação 6 teria por consequência A Assimilação 4. Caso sua Determinação desça para 5, sua Assimilação automaticamente sobe para 5.



Existe uma diferença entre o **NÍVEL** e os **PONTOS** de cada um deles. O **Nível** é o total na característica, que determina o número **máximo de pontos** que pode ser usado em Determinação e Assimilação, portanto no exemplo preenchido acima o(a) Infectado(a) tem 9 Pontos de Determinação D▶ e 1 Ponto de Assimilação ◀A para gastar. Os **pontos** são um recurso dos Infectados expresso e marcado na Ficha ao usar, ao perder e ao Recuperar.

Confira a explicação desta mecânica em vídeo!

Licenciado para NICOLAS BRAGA DE SALAZAR SANTOS, nicolasbragaz@gmail.com

Determinação

Todo(a) Infectado(a) possui um valor de Determinação. Esse valor, que varia entre 0 e 10, serve para medir a **força de vontade e resolução de humanidade** da personagem. Quanto mais alto, mais confiante, emocionalmente estável e disposta. O (D) Nível de Determinação determina a quantidade **máxima de Pontos de Determinação** [D] que os Infectados tem em sua reserva.

Quando utiliza ou perde todos esses **pontos**, o(a) Infectado(a) entra em estado **suscetível**, o que o impede de gastar Pontos de Determinação [D]. Qualquer perda com os Pontos zerados reduz um (D) Nível de Determinação, o que aumentaria seu (A) Nível de Assimilação e o faria sofrer mutações decorrentes da ação da "infecção".

Após perder um (D) Nível de Determinação, o(a) Infectado(a) entra nos Pontos do Nível inferior, que começa completo, mas não poderá usar Pontos de Determinação [D] até que complete sua Assimilação (ver Capítulo 4: Assimilações - pag. 122).

O novo Ponto de Assimilação [A] decorrente do aumento do (A) Nível pode ser gasto normalmente.

Usando Determinação

Uma personagem pode usar Pontos de Determinação [D] para:

- **Empenho:** Antes de qualquer rolagem o(a) Infectado(a) pode gastar 1 Ponto de Determinação [D] para manter um dado adicional. – Máximo de uma vez por rodada.
- **Perseverança:** 1 Ponto para ignorar penalidade em Ação, sejam elas impostas por agentes externos, situacionais ou por (S) Nível de Saúde. (pag. 66) – Máximo de uma penalidade por rodada.

Além disso, a Determinação é afetada sempre que algo ataca as emoções dos Infectados da mesma forma que um ferimento afeta a Saúde. Decepções, perdas, frustrações, condições paupérrimas de vida ou até mesmo estresse podem desencadear perda de Determinação, a critério do(a) Assimilador(a).

Assimilação

Enquanto a Determinação é a representação da consciência e da vontade dos Infectados, a Assimilação representa a força e influência da infecção e as mutações que ela confere aos Infectados. Assim como a Determinação, a Assimilação possui um **NÍVEL** e uma quantidade de **PONTOS**. Esse nível determina a quantidade máxima de **Pontos de Assimilação** [A] que os Infectados tem para usar.

O esgotamento dos Pontos de Assimilação [A] não tem qualquer consequência direta, mas qualquer ativação ou Ação que afeta os **Pontos de Assimilação** [A] custará o dobro de Pontos de Determinação [D].

Usando Assimilação

Um(a) Infectado(a) pode gastar Pontos de Assimilação [A] para ativar habilidades e características de algumas Assimilações e para **Agir por Instinto.**

Se estiver sem Pontos de Assimilação [A], você pode g**astar 2 Pontos de Determinação [D] para pagar o custo de 1 Ponto de Assimilação [A]**. Diferentemente da Determinação, você não fica Suscetível a cair de Nível quando gasta todos os seus Pontos de Assimilação

Licenciado para NICOLAS BUENO

O DOMÍNIO DOS INSTINTOS

Como citado na explicação sobre testes e rolagens, os Infectados podem abandonar a razão, invocando os Instintos do parasita para realizar uma **Rolagem Assimilada.**

Essa Ação é chamada de **Agir por Instinto**. Ao fazer isso, o(a) Infectado(a) deve gastar um ponto de Assimilação e escolher um Instinto para usar no teste em substituição a qualquer Conhecimento ou Prática (podendo, inclusive, repetir o Instinto usado inicialmente). O(a) Assimilador(a) deverá aprovar o uso do Instinto com base na narrativa da cena/ação.

Ao fazer isso, a personagem deve substituir todos os ■ do teste por ⬟ e manter um dado adicional. Isso faz com que o(a) Infectado(a) possa ter um resultado muito mais explosivo, com uma série de **SUCESSOS** adicionais, mas a chance desses resultados acompanharem **PRESSÕES** é grande, use com cuidado.

RECUPERANDO DETERMINAÇÃO

Pontos de Determinação ▶ são Recuperados através de:

- Após um repouso completo em condições ideais (pag. 67) em quantidade igual a 1 + *Resolução*.
- Através de atividades de recompensa e êxito, além de outras formas de descarga de endorfina e de relaxamento como conforto, diversão, sentimentos correspondidos, expressões de admiração, etc.
- Realização dos Propósitos do(a) Infectado(a) (pag. 62).

RECUPERANDO ASSIMILAÇÃO

Os Pontos de Assimilação ◀ são Recuperados completamente ao final de cada cena, seja de Conflito ou de narrativa fluida.

PROPÓSITOS

Os Propósitos refletem os anseios para o futuro do(a) Infectado(a). Cada Propósito alcançado permite eleger um novo Propósito, que será como um novo norte para o(a) Infectado(a).

Durante a criação do(a) Infectado(a), o(a) jogador(a)deve criar dois **Propósitos Pessoais** e um **Propósito Coletivo**, os três com poucas palavras. Deve deixar expressos os principais objetivos de vida do(a) Infectado(a). Os temas e Propósitos são infinitos até o limite da criatividade do(a) jogador(a), pode variar entre "encontrar a pelúcia de Maria Rita" até "descobrir a origem da Assimilação".

Como personagens complexos de uma narrativa, nem sempre os Infectados têm consciência do que realmente anseiam em seus âmagos, portanto um propósito pode ser algo que ele persegue sem perceber. Porém, todas as ações de um(a) Infectado(a) tendem a ser influenciadas por seus propósitos, portanto essa escolha determina, além de seus objetivos como jogador(a)(a), o que conscientemente ou não guiará as escolhas do(a) Infectado(a). Escolha com sabedoria as motivações do(a) Infectado(a).

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

PROPÓSITOS PESSOAIS

São os anseios íntimos do(a) Infectado(a). Pode ser profundo e nobre como acabar com a fome na região ou ser simples e mesquinho como tomar para si um pertence valioso de outra pessoa.

Esses **Propósitos são os anseios do ego da personagem.** Não passam por aprovação ou mesmo conhecimento de outros Infectados, apenas o(a) Assimilador(a) precisa saber para que possa determinar, de acordo com o grau de dificuldade para alcançar esse propósito, se ele precisa ser completamente concluído para gerar **Clareza de Propósito** ou se grandes avanços serão suficientes para gerar o sentimento de sucesso na empreitada.

Um exemplo de propósito que precisa ser completamente concluído é "conseguir um carro" para transitar sem riscos pela estrada. Um exemplo de propósito que recompensa avanços significativos é "unir todos os povos da região", pois a cada povo que se juntasse a causa haveria um momento de Clareza de Propósito. Outra diferença é que ao realizar o Propósito de conseguir um carro o(a) Infectado(a)escolhe outro Propósito Pessoal após a conclusão, enquanto o que busca unir os povos da região continua com o Propósito, podendo receber nova Clareza de Propósito em novo grande avanço.

PROPÓSITO COLETIVO

Após a definição de seus dois propósitos pessoais, o(a) Infectado(a) deve propor um **Propósito Coletivo e exibir aos demais jogadores**. Este propósito **deve ter relação direta com o impacto da intenção do(a) Infectado(a) em seu grupo de companheiros.**

Diferentemente do anterior, este tipo de Propósito tem uma dinâmica coletiva de proposição e escolha para ser ativado e deve ser feito em conjunto:

DINÂMICA DE GRUPO - PROPÓSITOS COLETIVOS

Os Propósitos Coletivos dependem de adesão para ser ativados, caso contrário serão Propósitos Inertes que não podem conceder Clareza de Propósito.

- Orientados pelo(a) Assimilador(a), cada jogador(a) apresenta a sua proposta para o coletivo. Depois que todas foram expostas, cada Infectado(a) deve escolher outra opção além da própria. Todas as propostas escolhidas por pelo menos 2 jogadores - incluindo o proponente - se tornam Propósitos Coletivos dos respectivos Infectados.
- Qualquer proposta que não seja escolhida por outro membro do grupo será convertida em Propósito Inerte, permanecendo desta forma até que receba adesão de pelo menos um outro(a) jogador(a).
- Após as escolhas, os jogadores que não tiverem adesão em sua sugestão de Propósito podem optar, se assim quiserem, por abandonar seu Propósito Inerte e aderir a outra proposta ou Propósito Coletivo consolidado.

A exposição e negociação de ideias é essencial para pautar o tom que cada integrante busca imprimir na história que será vivida.

"A FELICIDADE SÓ É REAL QUANDO COMPARTILHADA!"

- Christopher McCandless

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CLAREZA DE PROPÓSITO

Alcançar qualquer de seus Propósitos (não Inertes), sejam eles Pessoais ou Coletivos, gera um momento de Clareza de Propósito.

Quando o dano emocional é irresistível, pode gerar cicatrizes no ego. Um Ponto de Determinação D é perdido, fazendo com que a personagem se sinta mal em seu âmago, podendo ou não ter efeitos notáveis - pode ficar abalada, se sentir frustrada, solitária, fraca, sem confiança, paranoica, colérica, confusa, etc.

Esse tipo de cicatriz é de difícil remoção e o trauma afeta diretamente a forma como o(a) Infectado(a) percebe e aceita a si mesmo. Uma injeção forte de ânimo, esperança ou outro sentimento de clareza pode trazer de volta a confiança do(a) Infectado(a) em si mesmo.

Em Assimilação RPG, quando um(a) **Infectado(a) alcança feito grandioso** como salvar seu povoado, vencer uma milícia local opressora, libertar entes queridos, ou mesmo quando alcança uma realização pessoal como construir um sistema de irrigação, concluir uma pesquisa relevante para seu campo do conhecimento ou mesmo iniciar um relacionamento afetivo, é **despertado um sentimento de realização.**

Cumprir objetivos gerais de aventura ou alcançar um de seus Propósitos (não Inertes), sejam eles Pessoais ou Coletivos, gera um **momento de Clareza de Propósito.**

Esse tipo de conquista traz confiança e melhora a auto imagem, gerando um momento de Clareza de Propósito que serve de reforço na batalha interna no Cabo de Guerra da razão. É um momento de avanço no autoconhecimento, confiança e/ou amor próprio que recupera cicatrizes emocionais.

Momentos de Clareza de Propósito ocorrem quando:

- Infectados concluem um arco de história de forma satisfatória.
- São realizados Propósitos Pessoais ou Coletivos.
- Algo maravilhoso e inesperado acontece com o(a) Infectado(a).

Concede uma escolha entre duas opções:

1) Recuperar um D Nível de Determinação completo.

2) Neutralizar 😾 em Assimilação Inoportuna (ver Assimilações Inoportunas – pag. 144).

2.1) Cada Clareza de Propósito pode retirar somente uma 😾 de qualquer Assimilação Inoportuna adquirida previamente, porém seus efeitos negativos desaparecerão somente após a remoção total daquela mutação.

2.2) Embora a Assimilação Inoportuna que tenha sido parcialmente anulada não perca seu efeito, a 😾 removida deixa de contar para o cálculo de perda definitiva da consciência da personagem. (ver "Evoluindo e Assimilando" – pag. 124)

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiasin@gmail.com

ORIGENS

Não existe homogeneidade nas relações humanas, cada indivíduo percebe a realidade de uma maneira única baseada em suas experiências. Diversas são as histórias, as intenções e as situações que marcaram sua forma de se relacionar com o mundo, sendo assim, em Assimilação RPG abordamos as **Origens** dos Infectados como fator determinante da construção de personagem, o suficiente para impactar suas Ações realizadas em jogo.

As Origens são propostas pelos jogadores durante a criação dos Infectados. Essa característica aumenta a chance de que o(a) Infectado(a) consiga êxito em ações relacionadas a essa Origem. Ao realizar uma rolagem, o(a) Infectado(a) pode optar por ativar uma de suas Origens – máximo de um uso por Origem por sessão de jogo – para manter um dado a mais no resultado, conectando a performance à história pregressa do(a) Infectado(a).

Normalmente são representadas em sentenças de poucas palavras que vão contar algo essencial sobre o(a) Infectado(a). Deve ter duas Origens determinadas em sua Ficha de Infectados: o **Evento Marcante** e a **Ocupação**. A primeira diz respeito a um evento do passado que moldou a forma como o(a) Infectado(a) vê o mundo e a segunda é a forma como ele se empenha diariamente em sua vida. Caso em sessão de jogo aconteça um evento marcante o bastante para substituir o anterior, o(a) Infectado(a) deve comunicar ao(à) Assimilador(a) ao fim da sessão que fará a mudança de Origem e o mesmo vale para uma mudança de Ocupação, porém esta última pode exigir algum tempo no exercício da função para se tornar parte da Origem da personagem. Qualquer nova Origem anula a anterior. Só pode haver um Evento Marcante e uma Ocupação na Ficha de Infectados.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Um(a) Infectado(a) que escolhesse a Origem "caçador hábil" poderia manter um dado extra em seus resultados, ativando-a em momentos que essa Origem tenha influência na Ação, como rastrear uma presa, encontrar o melhor ambiente para uma emboscada, preparar armadilhas, basicamente tudo que envolva a atividade de caça, independentemente da Aptidões testada. Em outro exemplo, o(a) Infectado(a) com a Origem "sucateador furtivo", que cresceu invadindo sorrateiramente lugares onde equipamentos poderiam ser sucateados, manteria um dado a mais em seus resultados de testes para recuperar espólios sem ser visto.

Não existe um limite para quais Origens os Infectados podem ter, mas uma conversa de alinhamento com o(a) Assimilador(a) é recomendada. A limitação a cada Infectado(a) é poder ativar **cada uma de suas duas Origens somente uma vez por sessão de jogo.**

Diferentemente do dado extra mantido pelo uso de Determinação, **o dado extra decorrente da Origem pode ser descartado caso mantê-lo não seja vantajoso** ao(à) Infectado(a). Isso simboliza que a experiência reduz os riscos inerentes à atividade, em oposição ao esforço e empenho de Determinação.

O Evento Marcante descreve uma situação vivenciada pelo(a) Infectado(a) no passado. Será expressa na Ficha com uma frase de referência que, se necessário, pode referenciar uma descrição mais minuciosa do ocorrido. Um exemplo de frase de referência: "Abandonado(a) pelos familiares". Para dar mais profundidade o(a) jogador(a) pode optar por descrever a situação vivida em separado, dando mais detalhes às condições que culminaram nesse triste abandono, porém isso não é necessário quando a frase de referência é suficiente para remeter à situação vivenciada pelo(a) Infectado(a). Outros exemplo de frases de refência de Eventos marcantes são: "Sobrevivente da queda de São Leopoldo", "Líder destronado(a) pelo irmão", "Caçado pelos motoqueiros do Pico Verde", "Viveu escondido(a) entre o lixo". Outros exemplos no "Capítulo 2: Criação de Infectados". (pag. 74)

A Ocupação, por sua vez, indica a principal atividade do(a) Infectado(a) pela qual costuma ser reconhecido(a) na comunidade. Será expressa na Ficha de Infectados através de duas palavras, uma palavra para dar identidade e outra para dar especificidade, como no exemplo "Missionário(a) Devoto(a)". Exemplos: Agroecologista Tecnofóbico(a), Beato(a) Revolucionário(a), Comerciante de armas, Mercador(a) Honrado(a), Naturalista Erudito(a), etc. Outros exemplos no "Capítulo 2: Criação de Infectados". (pag. 74)

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

SAÚDE

Todos os personagens possuem uma medida de Saúde. Ela representa sua estamina, resiliência física e saúde no geral. Infectados possuem 6 Níveis de Saúde e são considerados totalmente saudáveis quando estão com os Pontos de Saúde completos.

Cada um dos Níveis de Saúde possui uma quantidade de Pontos de Saúde igual a 1 somado à quantidade total de pontos investidos nos Instintos *Potência* e *Resolução*. Isso determina a quantidade de Pontos de Saúde por Nível de Saúde.

Uma personagem com *Potência* 3 e *Resolução* 2 teria 6 Pontos de Saúde por Nível de Saúde, enquanto uma personagem com *Potência* 1 e *Resolução* 1 teria somente 3 Pontos por Nível.

O total de Pontos de Saúde Regenerados ao completar o Tempo de Regeneração é a soma de *Potência* +1

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

DANO, PONTOS DE SAÚDE E NÍVEIS DE SAÚDE

Sempre que um(a) Infectado(a) sofre dano ele deve perder aquela quantidade de Pontos de Saúde. Quando todos os Pontos de Saúde de uma barra forem marcados, o(a) Infectado(a) perde um Nível de Saúde e continua a marcação na barra do próximo Nível. Qualquer dano excedente consome os novos pontos, podendo reduzir novamente o Nível de Saúde até esgotar os Pontos de Saúde, o que representa que o(a) Infectado(a) não suportou os danos e morreu.

Assimilação RPG busca representar a Saúde de maneira realista, portanto nos Níveis de Saúde 6 e 5 o(a) Infectado(a) está saudável e consegue agir normalmente, nos Níveis de Saúde 4 e 3 o(a) Infectado(a) está com dificuldade de agir em face dos danos sofridos, no Nível de Saúde 2 seus ferimentos são tão graves que somente através do uso de um Ponto de Determinação é possível agir sem sofrer penalidade. O **Nível de Saúde 1 é o que colocaria um ser humano em coma profundo, entre a vida e a morte**. Até mesmo para manter-se consciente e falar **é necessário gastar um Ponto de Determinação por rodada.**

O terceiro ponto de destaque na tabela é a forma de Recuperação dos pontos:

- Níveis de Saúde 6 e 5 : a Recuperação acontece a cada repouso completo.
- Níveis de Saúde 4 e 3: a Recuperação acontece a cada semana.
- Níveis de Saúde 2 e 1: não se Recupera naturalmente.

O tratamento médico descrito na Aptidão Medicina (pag. 52) é a única forma de recuperar uma personagem com Nível de Saúde 2 ou 1, pois o dano sofrido pelo corpo precisa de intervenção médica para poder se recuperar.

DANO FIXO

Caso o(a) Assimilador(a) busque dar mais dinamismo e evitar excesso de rolagens, pode optar por pontos de dano fixo em ativações, preferencialmente quando a ameaça não for de grande relevância para a história. Exemplo: Pequena ameaça causa 1 ponto de dano por ativação.

ROLAGENS DE DANO

Assimilação RPG não tem números em seus dados, portanto, as rolagens de dano são feitas com o ◆, e cada símbolo resulta em um ponto de dano, independentemente de qual símbolo seja .

Em raros casos, a ativação que resulta em dano pode determinar outro dado para rolagem, porém o método de contagem do dano permanece o mesmo. Cada símbolo equivale a um ponto de dano. Alternativamente, para oponentes de menor impacto, o(a) Assimilador(a) pode optar por pontos de dano fixo em ativações.

Geralmente em Conflitos os Infectados não rolam dano, destinando seus para neutralizar a ameaça e com isso vencendo o adversário.

NÍVEIS DE SAÚDE

Os Níveis de Saúde 4 e inferiores afetam os Infectados conforme apresentado na tabela anterior. São impostas penalidades progressivas de em testes e podem demandar gasto de Pontos de Determinação, além disso a gravidade da condição de Saúde interfere no Tempo de Recuperação e Regeneração, podendo ser afetada por tratamento médico (ver Medicina - pag. 52).

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

PENALIDADES

As penalidades expostas na tabela e descritas anteriormente representam um aumento na dificuldade para os Infectados agirem quando seu Nível de Saúde é 4 ou menor. Essas penalidades começam com a perda de um em todos os testes nos níveis 4 e 3, aumentando para a perda de e o custo de um Ponto de Determinação para conseguir agir no Nível de Saúde 2 e 1.

As formas de anular essas penalidades são:

- Gastar uma em sua rolagem de dados da Ação para se adaptar à situação para ignorar as penalidades. Esse custo aumenta para se a Saúde estiver no Nível 1.
- Gastar um Ponto de Determinação para anular a penalidade dos Níveis de Saúde 4 e 3. Nos Níveis 2 e 1 este Ponto precisar ser gasto para agir, mantendo as penalidades.

No Nível de Saúde 1 o(a) Infectado(a) está em estado crítico e precisa de atendimento médico. Pelo custo de um Ponto de Determinação por rodada é possível manter a consciência e se comunicar, impossibilitando qualquer Ação. Porém, caso invista um Ponto de Determinação para se manter consciente e opte por tentar superar os danos e arriscar sua vida para tentar uma Ação que exija teste, será necessário investir para que o teste tenha sucesso.

TEMPO DE RECUPERAÇÃO

Em Assimilação RPG a Recuperação de Pontos de Saúde e consequentemente de Níveis de Saúde ocorre quando é completado o Tempo de Recuperação.

Nos Níveis de Saúde 6 e 5 o Tempo de Recuperação é de um repouso completo, portanto a cada repouso de 8 horas com boas condições de alimentação, hidratação e segurança o(a) Infectado(a) ativa sua Recuperação.

Nos Níveis de Saúde 4 e 3 o Tempo de Recuperação é de uma semana, representando que deve passar uma semana na cronologia do jogo com boas condições de alimentação, hidratação e segurança para que o(a) Infectado(a) ative sua Recuperação.

Nos Níveis de Saúde 2 e 1 a Recuperação não acontece naturalmente, portanto é necessário tratamento médico ou outra forma de regeneração para que o(a) Infectado(a) eleve sua Recuperação para os Níveis 3 ou superior, podendo assim se recuperar por conta própria ao longo dos próximos dias. (pag. 67).

Cada Recuperação Regenera uma quantidade de Pontos de Saúde igual a *Potência* + 1.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasblazin@gmail.com

CONFLITOS

Durante uma sessão de jogo, caso os Infectados disputem determinado resultado com o ambiente ou outros agentes, sob urgência ou ameaçados, a narrativa fluida presente em todos os momentos de jogo dá lugar à **narrativa por turnos de Ação. Esta narrativa por turnos tem o nome de Conflito, e deve ser sempre anunciada pelo(a) Assimilador(a).**

O Conflito é tão abrangente quanto qualquer parte da narrativa fluida em Assimilação RPG, variando de representações da luta pela sobrevivência contra desastre natural ou luta até a morte com um predador. São comumente momentos em que o jogo define seus rumos.

Em Conflito, os testes de Ação Simples deixam de reger as tentativas do jogo e toda Ação passa a ser uma Ação em Conflito que sempre exige rolagem de dados, mesmo as que em narrativa fluida não exigiriam, além de seguir as regras específicas de Testes de Ação em Conflito expostas anteriormente neste Capítulo (ver “Rolagens e Testes de Ação” – pag. 31).

OBJETIVOS EM CONFLITOS

Toda cena de **Conflito** tem **Objetivos Principais** e pode ter **Objetivos Secundários. Objetivos Principais** são aqueles que têm o potencial de encerrar a cena de Conflito e **Objetivos Secundários** são aqueles que podem ter efeitos variados quando concluídos, sejam eles uma vantagem na continuidade da cena ou a obtenção de recompensas, sejam elas materiais ou imateriais.

Ativações de **Objetivos** são pré-definidas, mas premiar boas ideias dos jogadores na solução dos Conflitos é um comportamento incentivado em Assimilação RPG, portanto, se os Infectados decidirem solucionar de forma alternativa um Conflito, é dever do(a) Assimilador(a) determinar se é possível enquadrar a Ação em um dos Obje-

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

tivos pré-definidos ou se há necessidade de criar um novo Objetivo e definir quantos pontos seriam necessários para resolver o Conflito daquela forma com base nos Objetivos presentes e no senso de dificuldade e de mérito da tentativa.

AMEAÇAS

São um dos elementos que compõem o Conflito, mas têm seus próprios interesses na contenda. Neutralizar a Ameaça pode ser um Objetivo Principal do Conflito, situação em que os outros elementos do Conflito são secundários em relação à ameaça e a mera Neutralização pode ser suficiente para finalizar a narrativa por turnos e retornar à narrativa fluida. Nos casos em que neutralizar a ameaça faz parte dos Objetivos Secundários, caso concretizado, a ameaça perde todas as suas rolagens de dados e ativações, mas não encerra o Conflito. Nesta situação em que a Neutralização da Ameaça não é o Objetivo Principal, é possível que o Conflito seja concluído sem investir qualquer sucesso no Objetivo Secundário de Neutralizar a Ameaça.

As Ameaças afetam os Conflitos de maneira particular, cabendo ao(à) Assimilador(a) gerenciar suas rolagens e ativações, que se dão separadamente das rolagens e ativações do cenário na cena de Conflito. **Se destacam por apresentarem seus próprios interesses e pela possibilidade de sofrer consequências das Ativações do Conflito, apresentando uma autonomia em relação à cena e agindo por vontade própria.**

CONDICIONANTES

Alguns Conflitos mantêm a estrutura narrativa base do jogo, sem alterar qualquer parâmetro do fluxo e das condições da narrativa. Porém, para dar particularidade a cada cena, o(a) Assimilador(a), na construção do Conflito, pode adicionar elementos **Condicionantes** específicos que alteram regras durante a narrativa daquela cena.

Essa particularização das regras **dura somente até o fim da cena de Conflito** e pode afetar a narrativa e as mecânicas de jogo durante sua vigência.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Os Condicionantes podem restringir Ações/ Ativações, adicionar efeitos, incluir novas Ameaças se determinada condição for atendida, desencadear mudanças de algum parâmetro do Conflito ou mesmo desencadear o início de um novo Conflito.

ORDEM DE AÇÃO NO CONFLITO

O agente que desencadeia o Conflito é sempre o primeiro a rolar seu teste, de modo que se um(a) Infectado(a) der início ao Conflito, o turno dos Infectados acontecerá primeiro. Se for iniciado por ato alheio à Ação dos Infectados deve iniciar no turno do(a) Assimilador(a).

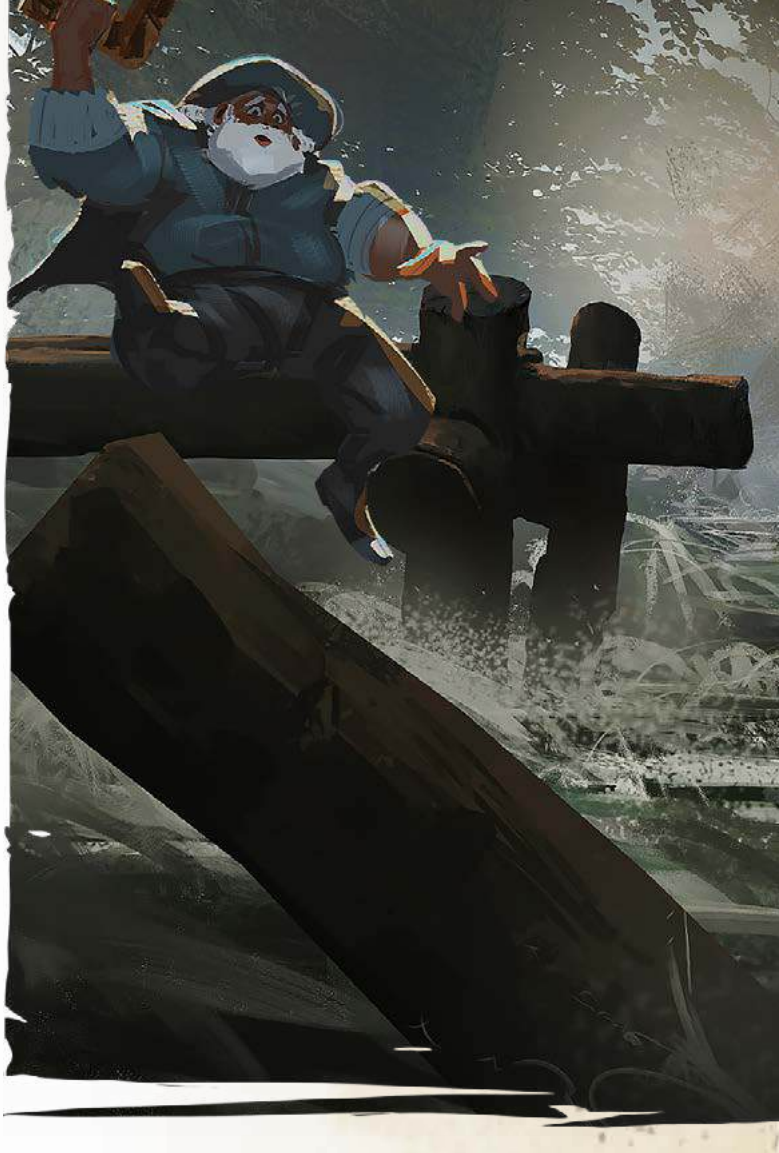
TURNO DOS INFECTADOS

Antes de qualquer rolagem de dados, **os Infectados declaram suas intenções** com a Ação tentada naquela rodada, bem como a ordem de resolução dessas Ações, caso seja relevante.

Os Infectados **anunciam a Ação e sugerem as Aptidões para o teste**, que devem passar pelo crivo do(a) **Assimilador(a) - que se discordar da sugestão deve indicar as Aptidões que considera adequadas**. Em seguida **todos os Infectados declaram suas rolagens** e seus modificadores de rolagem – Rolagem Assimilada, ativação de Origem, uso de Determinação, Características e Assimilações – e em seguida **arremessam os dados.**

Com o resultado do teste definido, **os Infectados definem a melhor forma de investir os pontos** obtidos na rolagem para determinar como se desenrola a Ação. Para isso **o(a) Infectado(a) deve usar todos os pontos de** para algum objetivo do Conflito ou para alguma ativação com efeitos imediatos e **descrever quais são os usos das mantidas**, enquanto o(a) **Assimilador(a) deve determinar as consequências de eventuais mantidas.**

Para melhor decidir como investir seus pontos de em um Conflito é recomendada a releitura das descrições de Sucesso, Adaptação e Pressão no início deste Capítulo (pag. 37).



TURNO DO(A) ASSIMILADOR(A)

O(a) Assimilador(a) começa seu turno rolando os dados do Conflito e escolhendo em quais ativações investir. Após escolher são executadas todas as Ações que completaram o custo de Ativação.

Após a conclusão das ativações do Conflito, o(a) Assimilador(a) deve **rolar os dados de cada Ameaça separadamente e distribuir os resultados em suas ativações** respectivas. **As ativações que usam em Conflitos serão desfavoráveis aos Infectados e as que usam serão favoráveis a eles.**

O(a) Assimilador(a) pode investir esses pontos como quiser a cada rodada, mesmo que não ative qualquer Ação do Conflito ou das Ameaças, porém **não pode permanecer com pontos em sua reserva**, esses pontos necessariamente **precisam ser investidos em alguma Ativação, ainda que não a complete,** pois, assim como os Infectados, **com o uso de é permitido transferir de uma Ativação para outra.** Os Conflitos e as Ameaças **lançam quantidade pré-definida de dados e mantém todos.**

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Depois de concluído o turno das Ameaças, são anunciadas todas as penalidades geradas por eventual perda de Saúde e, caso algum(a) Infectado(a) tenha perdido ⓓNível de Determinação, o(a) jogador(a) realiza um **Teste de Assimilação**: rola 1◆ + (1⬟para cada ⒶNível de Assimilação atingido) e, desde que não atinja o limite de 10 (dez pressões) somadas às já convertidas em mutação, o(a) Infectado(a) anota todos os símbolos ( ) obtidos no campo reservado da Ficha de Infectados e os turnos seguem normalmente.

Se o total de acumuladas na ficha (entre pressões decorrentes de Assimilações anteriores e aquelas mantidas no resultado desta rolagem) atingir 10, o(a) jogador(a) perde o controle da personagem para a Assimilação. O(a) Infectado(a) torna-se personagem do(a) Assimilador(a), que assume seu destino de forma definitiva.

Após todas as resoluções o turno volta aos Infectados, e depois que todos agirem, novamente o Conflito e as eventuais Ameaças iniciam uma nova rodada, sucessivamente, até que um dos **Objetivos Principais** seja concluído ou que os Infectados não consigam mais agir.

MÚLTIPLAS AMEAÇAS

Pode ser que o conflito seja composto por mais de uma Ameaça. Nesses casos, o(a) Assimilador(a) escolhe a ordem de ativação das Ameaças.

NEUTRALIZANDO AMEAÇAS

Ameaças podem ser neutralizadas por Ação direta de Neutralização dos Infectados contra elas e acumulando . Cada Ameaça criada pelo(a) Assimilador(a) precisa determinar se é possível Neutralização parcial, mas a Neutralização não necessariamente significa abater a Ameaça, muitas vezes é somente impedir que ela continue agindo, afugentá-la ou sair de seu alcance, por exemplo.

A Neutralização de uma Ameaça pode ser um **Objetivo Secundário** ou um **Objetivo Principal**.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

REGISTRANDO AVANÇO EM OBJETIVOS

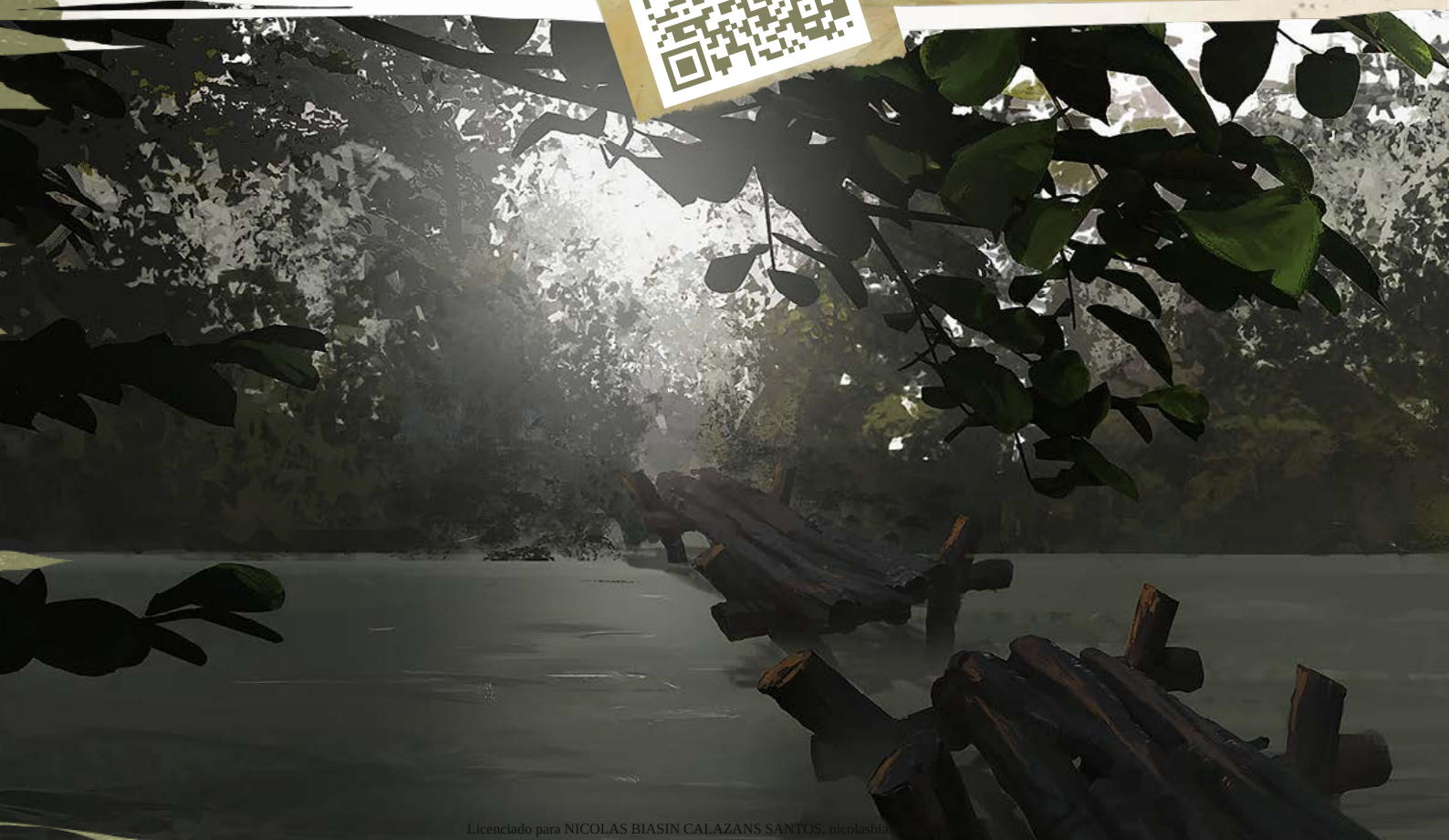
O(a) Assimilador(a) deve registrar a quantidade de pontos investidos pelos Infectados em cada Objetivo na **Partitura de Conflito**. (pag. 229)

Partindo da ideia de que a maioria dos testes de **Ação Simples** precisa de uma quantidade de 👹 que varia entre 👹 para a maioria das tarefas e 👹👹👹 para tarefas realmente difíceis, **os Objetivos em Conflitos são proporcionalmente mais complexos** e atingir os pontos necessários para resolver sozinho um Conflito é muito difícil.

O Conflito **não tem limite de rodadas** a menos que alguma **Condicionante** (ver Condicionantes – pag. 206) determine o contrário, mas se estender demais em um Conflito pode significar severas consequências para a Saúde e para a Determinação dos Infectados.

Para auxiliar na confecção, preparação, registro e desenvolvimento das cenas de Conflito, o(a) Assimilador(a) deve buscar o Capítulo 6 (pag. 194) no Manual dos Assimiladores.

Veja um exemplo de Conflito encenado



Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbia

NICOLAS BIAZIN SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CAPÍTULO 2: CRIAÇÃO DE INFECTADOS

Neste capítulo, você encontrará as instruções necessárias para criar o(a) seu(sua) Infectado(a) — personagem central nas histórias de Assimilação RPG. O processo é apresentado passo a passo, permitindo que cada jogador(a) construa um(a) Infectado(a) único(a) a partir de escolhas narrativas e mecânicas.

Recomenda-se a leitura prévia do Capítulo 1, onde estão explicadas as regras fundamentais do sistema. Esse conhecimento será útil para compreender o papel de cada elemento apresentado nas próximas seções.

A criação de Infectados vai além de distribuir números em uma ficha. O que realmente diferencia uma personagem de outra não é apenas sua base matemática, mas a história que a acompanha. Cada escolha revela origens e motivações, refletidas na narrativa e nos números da Ficha de Infectados.

Como na estatística, números sem contexto são apenas números. São as histórias, os desejos e os vínculos que dão significado a cada valor. Criar um(a) Infectado(a) é dar vida a esse contexto, transformando a ficha em algo vivo, pronta para evoluir muito antes da primeira rolagem de dados.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CONCEPÇÃO

Cada personagem nasce de uma ideia, de um papel que o(a) jogador(a) deseja interpretar. Se cria a partir de emoções humanas, de uma história.

A Concepção de um(a) Infectado(a) se inicia com uma pergunta incomum: "Quem você quer viver?".

Antes de pensar em Aptidões e fazer escolhas investindo pontos de criação, conceber um(a) Infectado(a) pode exigir separar as partes que ainda resistem à Assimilação e quais se transformam com ela.

Dê um nome ao seu alter ego. Um simples Infectado "franzino, rebento de sete meses", nunca será tão lembrado quanto aquele que "nascido com meio quilo, foi chamado de João Grilo".

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

ORIGEM

Tendo escolhido o nome de seu(sua) Infectado(a) ou deixado para o término da ficha, o próximo passo é definir suas Origens. Elas representam traços fundamentais da vida pregressa do(a) Infectado(a) — aquilo que moldou quem é e como enxerga o mundo.

Cada jogador(a) deve escolher duas Origens: um **Evento Marcante** (passado) e uma **Ocupação** (atual). Juntas, essas escolhas condensam aspectos importantes da história do(a) Infectado(a), como suas vivências traumáticas, realizações, aprendizados e vínculos. Esses dois elementos são importantes para construir profundidade e contexto para a jornada do(a) Infectado(a), influenciando tanto a narrativa quanto sua interpretação em cena.

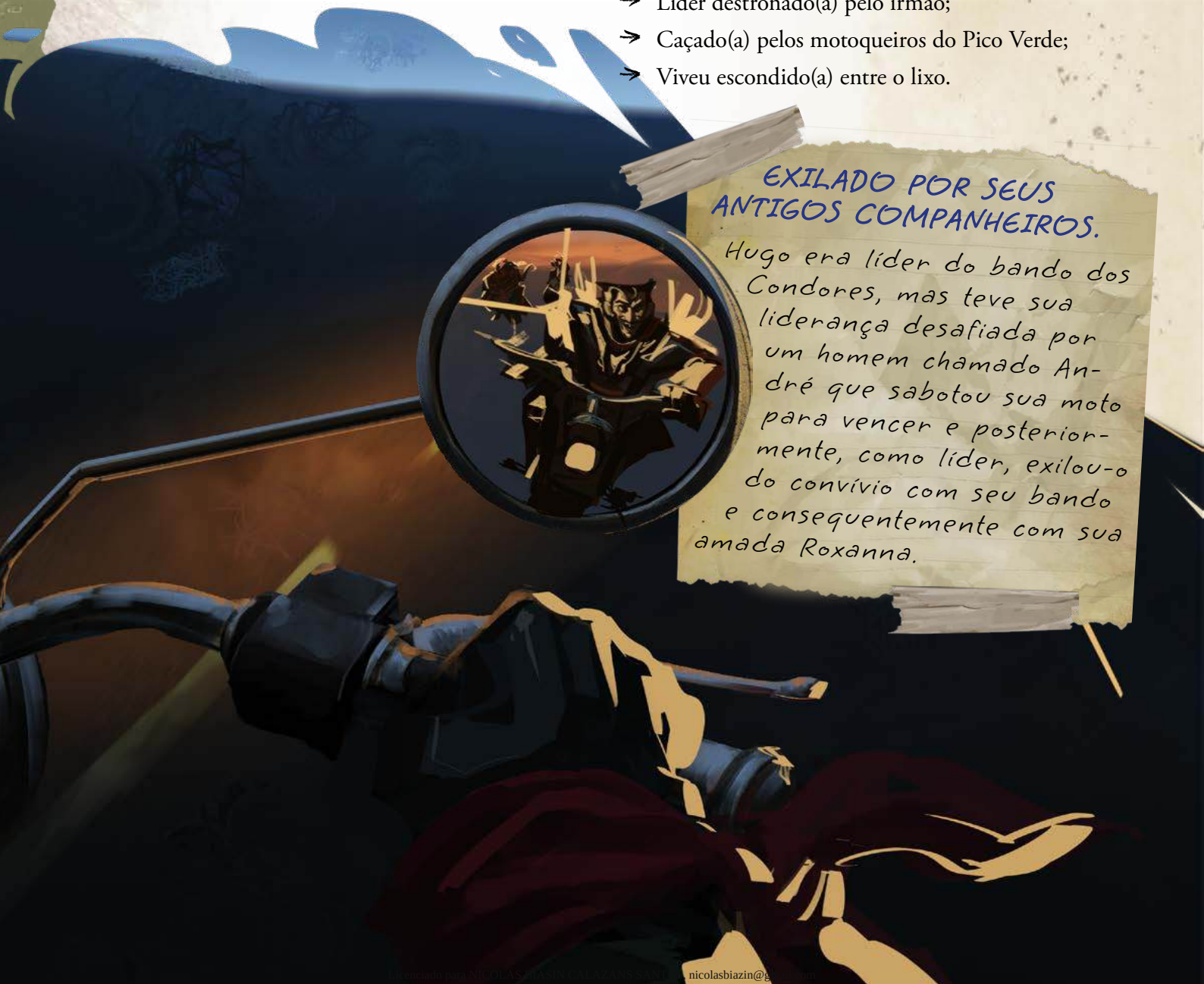
EVENTO MARCANTE

Representa um acontecimento transformador na trajetória do(a) Infectado(a) — algo que o(a) marcou profundamente e deixou cicatrizes e/ou ensinamentos. Pode se referir a uma tragédia pessoal, um momento de superação ou um fato isolado que alterou sua visão de mundo.

O evento marcante pode ser apenas uma frase de referência, mas o(a) jogador(a) pode esmiuçar em separado se precisar de mais espaço para o texto. Os exemplos a seguir são uma simples referência de uma infinidade de ideias que o(a) jogador(a) pode trazer para dar um toque especial ao(à) Infectado(a).

Exemplos:

- Sobrevivente da queda de São Leopoldo;
- Abandonado(a) por seus companheiros;
- Líder destronado(a) pelo irmão;
- Caçado(a) pelos motoqueiros do Pico Verde;
- Viveu escondido(a) entre o lixo.



Licenciado para NICOLAS BIAZIN (nicolasbiazin@g

OCUPAÇÃO

É o arquétipo principal do(a) Infectado(a) e pela qual é conhecido(a), às vezes acompanhado de uma qualidade que ajuda a compreendê-lo. Conta sobre os aprendizados e mostra no que costuma ser melhor que os outros. De modo geral, apresenta uma atividade e uma peculiaridade que ajuda a delinear melhor suas rotinas e sua posição perante o grupo de Infectados e as comunidades que o conhecem.

EXEMPLOS:

- Abutre de Estrada
- Ex-Militar taciturno(a)
- Agitador(a) carismático(a)
- Fazendeiro(a) bairrista
- Agroecologista tecnofóbico(a)
- Filósofo(a) peregrino(a)
- Andarilho(a) convicto(a)
- Herói(ina) de aluguel
- Aristocrata decadente
- Mercador(a) honrado(a)
- Bajulador(a) inescrupuloso(a)
- Mercenário(a) por necessidade
- Batedor(a) sorrateiro(a)
- Missionário(a) esperto(a)
- Beato(a) revolucionário(a)
- Naturalista erudito(a)
- Caçador(a) de criaturas assimiladas
- Negociador(a) pilantra
- Cientista teimoso(a)
- Orador(a) ritualista
- Clínico(a) geral
- Originário(a) obstinado
- Comerciante de armas
- Patrulheiro(a) dos ermos
- Conselheiro(a) introvertido(a)
- Prefeito(a) de refúgio
- Construtor(a) engenhoso(a)
- Profeta da Assimilação
- Criador(a) de cães
- Vigário(a) paroquial
- Desbravador(a) impetuoso(a)
- Vigia de fronteira
- Engenheiro(a) pragmático(a)
- Xerife de refúgio
- Ex-policial pacifista

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

GERAÇÃO

A última escolha conceitual nesta etapa diz respeito à época em que o(a) Infectado(a) nasceu, em relação ao evento central do cenário: o Colapso.

Em Assimilação RPG, as personagens podem pertencer a uma das três gerações abaixo

- **Geração pré-Colapso** – nascidos e criados antes do Colapso;
- **Geração-Colapso** – passaram pelo Colapso entre os 5 a 12 anos;
- **Geração pós-Colapso** – nasceram depois do Colapso ou tinham menos de 5 anos durante o evento.

A escolha da geração influencia a perspectiva do(a) Infectado(a) sobre o mundo, suas lembranças, hábitos e relação com a tecnologia ou com o parasita. Embora seja, em princípio, uma decisão narrativa, ela pode gerar efeitos indiretos no jogo.

Por exemplo, um(a) Infectado(a) da geração pré-Colapso pode manusear equipamentos antigos com facilidade, sem precisar de teste para operar um telefone ou rádio. Mas, ao se deparar com horrores mutantes, pode ser mais suscetível à perda de Determinação. Já um(a) Infectado(a) da geração pós-Colapso cresceu entre ruínas e mutações — e provavelmente encara o anormal como parte do cotidiano.

O(a) Assimilador(a) deve indicar em que ponto da cronologia se passa a campanha (geralmente entre 5 e 45 anos depois do Colapso), o que ajuda os jogadores a definir com precisão a faixa etária e a geração de seus Infectados.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

PROPÓSITOS

Se as Origens revelam de onde o(a) Infectado(a) veio, os Propósitos indicam para onde anseia seguir. Representam seus objetivos mais íntimos, seus desejos, motivações e ideais — aquilo que o move mesmo diante do caos.

É por meio da busca por seus Propósitos que um(a) Infectado(a) se aproxima da **Clareza de Propósito**, um dos momentos mais significativos do jogo.

Assim como as Origens, os Propósitos são expressos por frases curtas, criadas pelo(a) jogador(a). Eles não apenas aprofundam a construção narrativa, como também têm implicações diretas na progressão do(a) Infectado(a).

PROPÓSITOS PESSOAIS

Todos os Infectados começam com **dois Propósitos Pessoais**, que refletem metas individuais — algo que deseja conquistar, recuperar, entender ou superar.

Esses Propósitos ajudam o(a) jogador(a) a interpretar o(a) Infectado(a) e são usados pelo(a) Assimilador(a) como referência para cenas, recompensas e principalmente para a ativação de Clareza da Propósito.

Quando um Propósito Pessoal é considerado realizado pelo(a) Assimilador(a), ele deve ser substituído por um novo, representando o ciclo contínuo de evolução do(a) Infectado(a).

EXEMPLOS

- Buscar um refúgio seguro
- Encontrar os antigos companheiros
- Descobrir como impedir a Assimilação
- Atravessar o país para chegar a praia
- Superar a perda de minha família

PROPÓSITOS COLETIVOS

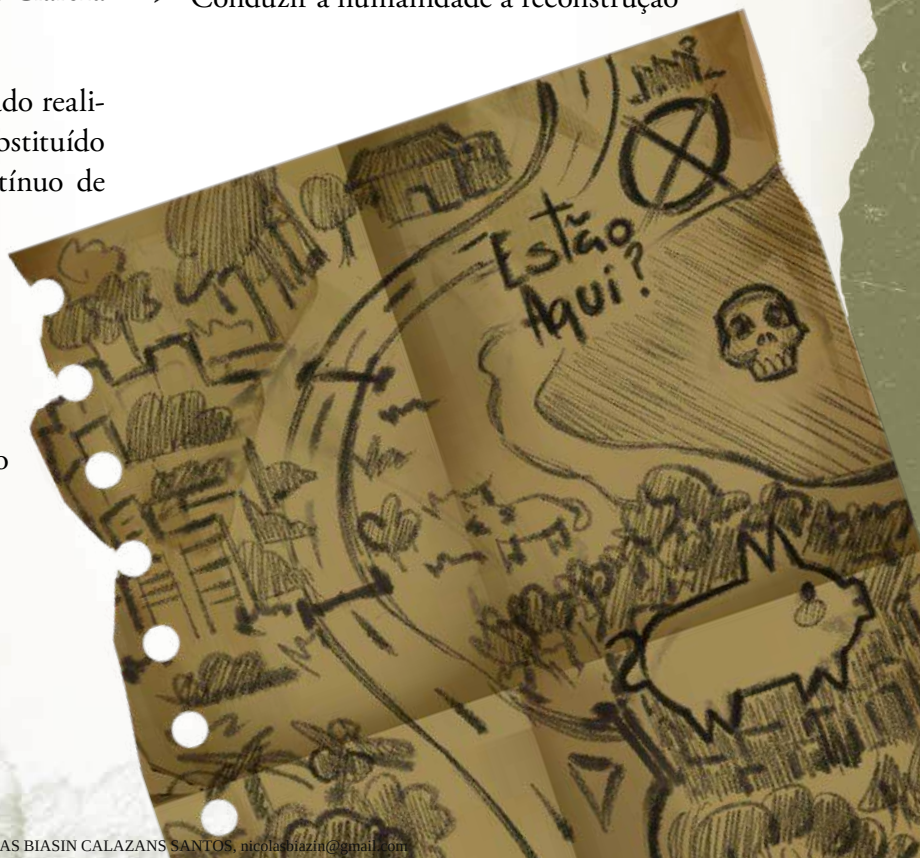
Além dos dois Propósitos Pessoais, cada jogador(a) e o(a) Assimilador(a) devem propor um Propósito Coletivo, que será compartilhado com os demais membros do grupo. Ele representa uma meta comum, algo que une os Infectados como grupo, mesmo com suas diferenças individuais.

A definição do Propósito Coletivo pode acontecer durante a criação de personagens ou antes da primeira sessão, com base nas decisões do grupo e no contexto da campanha.

Embora cada jogador(a) proponha somente um Propósito Coletivo, cada Infectado(a) deve escolher dois entre os sugeridos para manter em sua Ficha de Infectados. O Capítulo 1 contém orientações específicas sobre como estabelecer esse Propósito em conjunto (pag. 61).

EXEMPLOS DE PROPÓSITOS COLETIVOS

- Mapear toda a região
- Buscar a cura da Assimilação
- Criar um refúgio seguro para os ostracizados
- Tomar o controle de Rio Comprido
- Conduzir a humanidade à reconstrução



Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

ESCOLHENDO APTIDÕES

Após definir as Origens e os Propósitos do(a) Infectado(a) — elementos de natureza narrativa — chega o momento de traduzir as capacidades do(a) Infectado(a) em números. É por meio das Aptidões que se expressa o potencial do(a) Infectado(a) para agir no mundo e enfrentar seus desafios.

Este capítulo tem como foco orientar a distribuição inicial dessas Aptidões. Para um entendimento mais aprofundado sobre cada uma delas, consulte suas descrições detalhadas no Capítulo 1 (pag. 44).

INSTINTOS

Influência, Percepção, Potência, Reação, Resolução e Sagacidade.

Os Instintos representam características inatas dos seres vivos. Eles indicam o quanto o(a) Infectado(a) é ágil, forte, determinado(a), carismático(a), perceptivo(a) ou astuto(a) — qualidades que independem de treino formal, mas que podem ser aprimoradas com o tempo.

Cada Infectado(a) começa com **um ponto em cada um dos seis Instintos**, totalizando seis pontos iniciais. Além disso, recebe **mais três pontos livres** para distribuir como desejar entre esses Instintos, respeitando o limite de até **três pontos em qualquer Instinto durante a criação de Infectado(a).**

CONHECIMENTOS E PRÁTICAS

Biologia, Erudição, Engenharia, Geografia, Medicina e Segurança.

Armas, Atletismo, Expressão, Furtividade, Manufaturas e Sobrevivência

Enquanto os Instintos são naturais, os Conhecimentos e Práticas representam o aprendizado adquirido ao longo da vida. Cada um abrange uma área específica da experiência do(a) Infectado(a) — seja técnica, acadêmica, artística ou comportamental.

Existem seis Conhecimentos e seis Práticas disponíveis, descritos em detalhe no Capítulo 1. Na criação de Infectado(a), o(a) jogador(a) terá **sete pontos** para distribuir entre esses dois grupos.

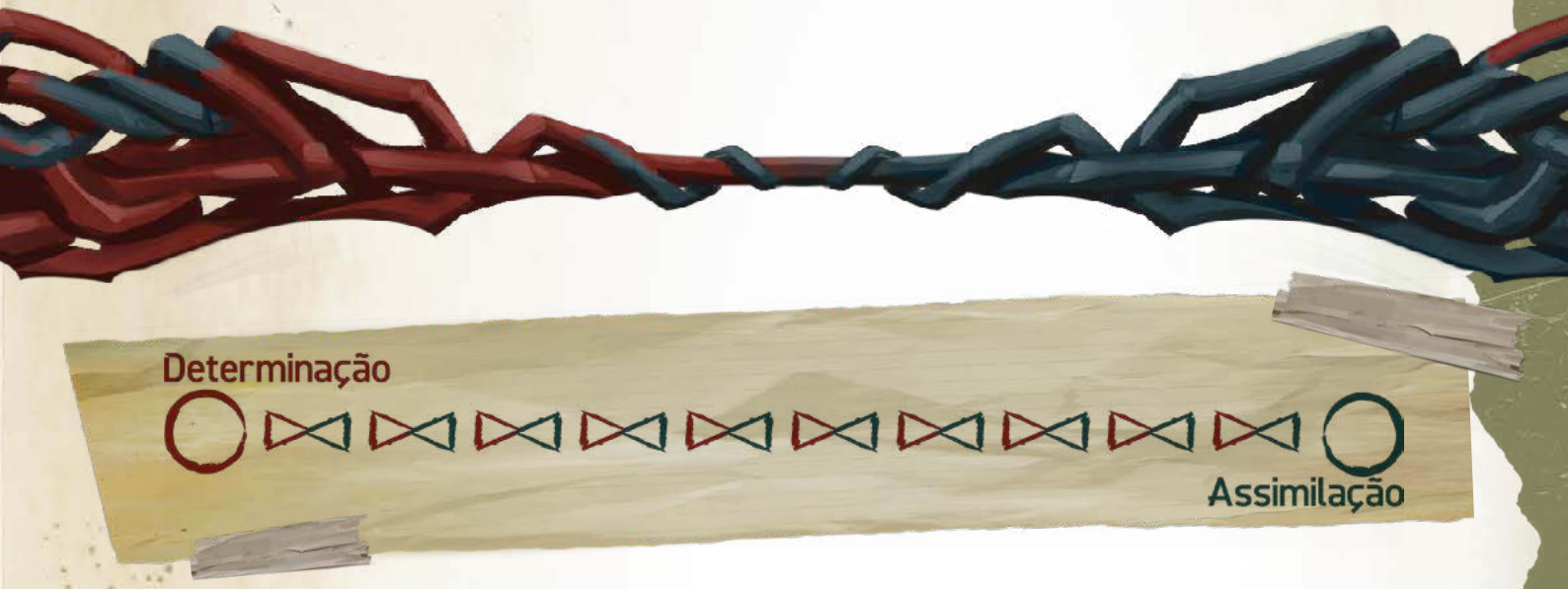
Diferentemente dos Instintos, os Conhecimentos e Práticas **podem começar com valor zero**, indicando áreas nas quais o(a) Infectado(a) não possui nenhuma proficiência.

Durante esta etapa da criação, **nenhum Conhecimento ou Prática pode ultrapassar dois pontos. Se desejar, o(a) jogador(a) pode melhorar esses números se investir Experiência. (pag. 83).**

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CABO DE GUERRA

Após definir as Aptidões, o(a) jogador(a) deve preencher os valores iniciais de **Determinação** e **Assimilação**, que representam o conflito interno travado entre a vontade dos Infectados e a influência do parasita — uma disputa constante retratada visualmente na Ficha de Infectados como o **Cabo de Guerra**:



Recomenda-se que as campanhas comecem com **Determinação 9** e **Assimilação 1**. No entanto, o(a) Assimilador(a) tem liberdade para alterar esse nível inicial, aumentando a Assimilação e reduzindo a Determinação na mesma proporção.

A soma dos dois valores será sempre 10. A cada Nível de Assimilação adquirido, um Nível de Determinação é perdido, e vice-versa.

Durante a campanha, os Níveis de Determinação e Assimilação podem variar conforme os acontecimentos da história. Na Ficha de Infectados, há um espaço específico para registrar esse equilíbrio — tanto os Níveis totais de cada lado quanto os pontos já utilizados.

Sempre que o(a) jogador(a) **gastar um Ponto de Determinação**, ele deve marcar um dos espaços correspondentes, até atingir seu limite atual definido pelo seu Nível.

Caso os Infectados comecem a aventura com Níveis de Assimilação, é necessário que seja feito um Teste de Assimilação (pag. 124) para determinar suas mutações.

ESTADO SUSCETÍVEL:

Se o(a) Infectado(a) gastar ou perder seu **último Ponto de Determinação**, ele entra em **Estado Suscetível**.

Enquanto estiver em Estado Suscetível, o(a) Infectado(a) não pode gastar Pontos de Determinação.

Após essa transição, o(a) Infectado(a) só poderá voltar a usar Determinação quando concluir o processo de Assimilação, conforme as regras do Capítulo 4 (pag. 122). As mudanças provocadas pela Assimilação ocorrem ao longo do próximo momento calmo e de repouso, quando as novas mutações serão escolhidas e aplicadas na Ficha de Infectados.

- Qualquer perda de Ponto(s) de Determinação com os pontos zerados reduz um Nível de Determinação para retirar do próximo nível e aumenta um Nível de Assimilação;
- O Ponto de Assimilação adicional decorrente do aumento do nível pode ser usado imediatamente.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

SAÚDE

A Saúde representa a resistência física dos Infectados e é dividida em **seis** **Níveis de Saúde**, cada um com **sua própria reserva de pontos de Saúde** . À medida que sofre dano, o(a) Infectado(a) perde esses pontos até finalizar as reservas daquele Nível de Saúde, fazendo com que reduza imediatamente para o Nível seguinte.

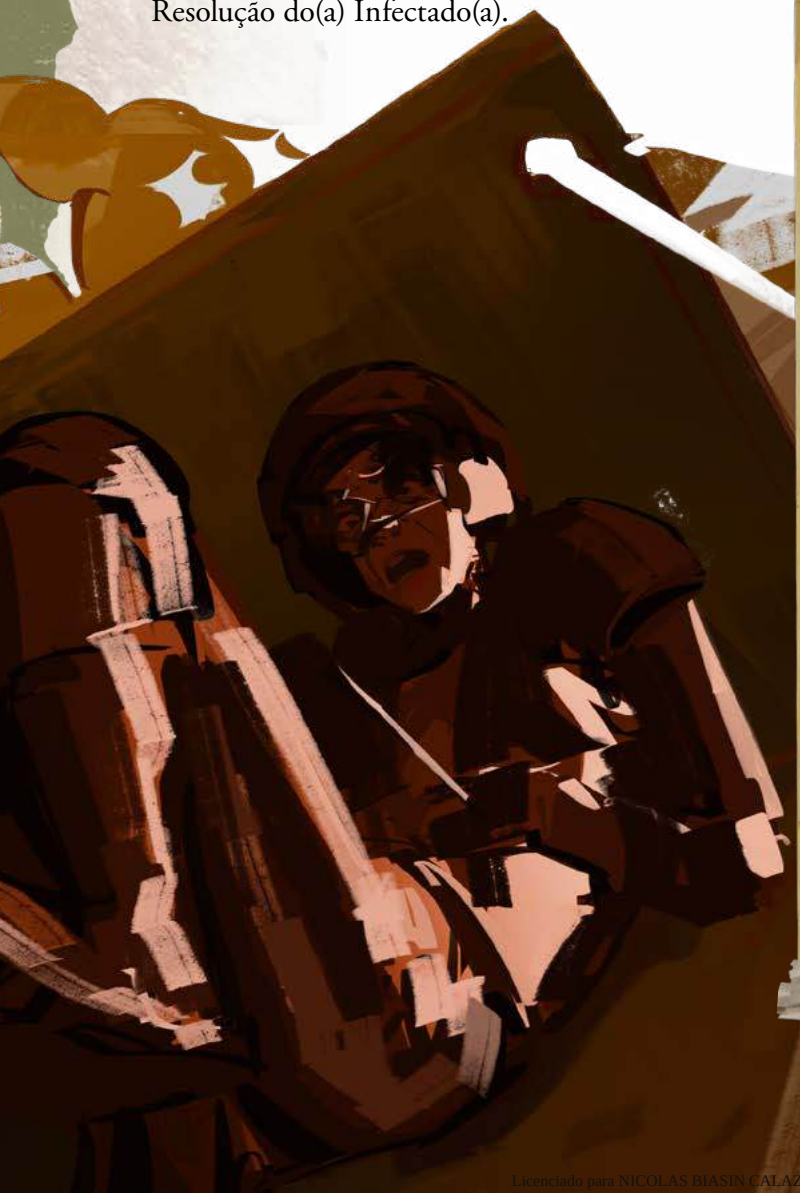
A quantidade de Pontos de Saúde em cada Nível é determinada pela seguinte fórmula:

PONTOS DE SAÚDE POR NÍVEL=
1 + POTÊNCIA + RESOLUÇÃO

Essa fórmula se aplica igualmente a todos os seis Níveis. O valor resultante será replicado em cada linha da tabela de Saúde na Ficha de Infectados. Na Ficha de Infectados, a tabela de Saúde deve ser preenchida com base nos valores de Potência e Resolução do(a) Infectado(a).

- O campo maior à esquerda representa o **ponto inicial**, fixo em todas as personagens. Ele é sempre **o último a ser perdido** dentro de cada Nível de Saúde.
- Em seguida, adicione os campos equivalentes à soma entre **Potência** e **Resolução**.
- Os campos restantes devem ser cobertos ou ignorados, pois não integram o total de Saúde do(a) Infectado(a).

Exemplo: Infectado(a) com Potência 2 e Resolução 3 terá 1 + 2 + 3 = 6 Pontos de Saúde por Nível. Isso significa que cada Nível da sua Saúde terá 6 campos preenchidos (incluindo o ponto inicial), e os campos restantes serão inutilizados.



6 Saudável

Quando sofrer dano marque os Pontos de Saúde perdidos da direita para a esquerda, ao marcar o último ponto, aquele Nível de Saúde é perdido e passa-se a utilizar o Nível seguinte.

O título de cada Nível de Saúde ("Saudável", "Escoriação", "Laceração", "Ferimentos", "Debilitação" e "Incapacitação") representa o estado físico atual do(a) Infectado(a) e pode ter efeitos em suas capacidades e Recuperação (ver tabela - pag. 65).

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CARACTERÍSTICAS DE INFECTADOS

As Características representam traços únicos, detalhes e particularidades dos Infectados. Elas permitem personalizar os Infectados além dos números da Ficha, destacando seus talentos, comportamentos, adaptações e vínculos com o mundo ao seu redor.

Cada Infectado(a) começa com 7 **Pontos de Experiência** que podem ser investidos em **Características**, desde que os respectivos requisitos sejam atendidos.

Como alternativa, o(a) jogador(a) pode optar por gastar esses pontos de experiência para aprimorar **Conhecimentos ou Práticas** pelo custo igual ao dobro do valor do nível desejado.

Exemplo: aumentar um Conhecimento do nível 2 para o 3 custa 6 Pontos de Experiência.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CARACTERÍSTICAS DE 1 PONTO

AGRICULTOR

Requisito: Geografia 1+

Em todas as Jogadas do(a) Infectado(a) oriundas de questões agrárias ou biológicas acerca da vida vegetal comumente cultivadas pelo ser humano, como identificação de grãos, frutos, vegetais, mudas ou pragas agrícolas, o(a) Infectado(a) ganha um 💀 adicional.

CAVALEIRO

Todos os testes para conduzir animais de montaria podem transformar uma 🦌 em 💀 em seu resultado.

ESTÁGIO AVANÇADO

Esta Característica só pode ser selecionada na criação da Ficha inicial do(a) Infectado(a). Aumenta em 1 o Ⓐ Nível de Assimilação inicial, reduzindo consequentemente em 1 o Ⓓ Nível de Determinação. O(a) Assimilador(a) deve aprovar o uso desta Característica e, se o fizer, conduzir a rolagem de dados e a escolha de Assimilações adicionais (ver "Evoluindo e Assimilando" – pag. 124).

INVESTIGADOR DA ASSIMILAÇÃO

Requisito: Biologia 1+

Em todo teste relacionado ao entendimento sobre o funcionamento da Assimilação, o(a) Infectado(a) pode transformar uma 🦌 em um 💀.

PEGADA FORTE

Requisito: Potência 2+

Todos os testes do(a) Infectado(a) envolvendo firmeza para se segurar em algo ou não deixar que uma pessoa ou objeto escape das suas mãos permitem transformar uma 🦌 em um 💀 em seu resultado.

PILOTO

Todos os testes para condução de veículos permitem transformar uma 🦌 em um 💀 em seu resultado.

PUNHOS DE FERRO

Requisitos: Potência 2+ e Resolução 2+

Quando usar um ▶Ponto de Determinação para manter um dado adicional realizando ações relacionadas a combate desarmado, o(a) Infectado(a) adicionalmente pode transformar uma 🦌 em um 💀.

SAQUE RÁPIDO

Requisito: Reação 2+

O(a) Infectado(a) não gasta 🦌 para sacar ou guardar um Equipamento, mesmo quando em Conflito.

SONO LEVE

Esta característica permite ao(à) Infectado(a) fazer um teste de *Percepção* para não ser surpreendido(a) quando está dormindo.

TRATO COM ANIMAIS

Requisito: Influência 2+

Sempre que o(a) Infectado(a) fizer alguma jogada para influenciar amistosamente o comportamento de um ou mais animais pode transformar uma 🦌 em um 💀 em seu resultado.

VIAJADO

Todas as jogadas do(a) Infectado(a) que envolvem o contato com outras culturas e outros povos permitem anular uma 👹 no resultado.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nº

CARACTERÍSTICAS DE 2 PONTOS

ANTECEDENTE MARCANTE

Quando o(a) Infectado(a) ativar o seu Evento Marcante adicione um ◆ na rolagem, sem alterar a quantidade de dados mantidos.

APARÊNCIA INOFENSIVA

Requisito: Influência 2+

Em seu teste em Conflito, o(a) Infectado(a) pode gastar 🦌 ou 👹 para aumentar o custo das ativações de Ameaças do(a) Assimilador(a) que o(a) tenham como alvo durante o próximo turno. Cada 🦌 e 👹 usados, aumentam em uma 🦌 e uma 🐺 os custos das Ativações respectivamente.

ARTES MARCIAIS

Requisitos: Atletismo 2+ e Reação 2+

Todo teste do(a) Infectado(a) que envolva diretamente práticas de artes marciais (seja aplicando golpes ou se defendendo deles) permite remover uma 🐺 no resultado das jogadas do(a) Infectado(a).

ATENÇÃO REDOBRADA

Requisito: Percepção 2+

Sempre que um(a) Infectado(a) precisa reagir a um perigo súbito, como uma pedra caindo sobre si, uma armadilha, um ataque surpresa ou outro tipo de emboscada, pode transformar um número de 🦌 em 👹 equivalente até o seu valor em *Reação*.

ATIRADOR ASTUTO

Requisito: Furtividade 2+

Em ações que testem sua pontaria para fazer um ataque, desde que esteja protegido(a) por uma cobertura onde consiga se esconder, o(a) Infectado(a) pode transformar uma 🦌 em um 👹.

BATEDOR

Requisito: Geografia 2+

O(a) Infectado(a) é capaz de explorar a Região na metade do tempo e consegue encontrar um marco geográfico arbitrado pelo(a) Assimilador(a) caso tenha êxito em teste de *Geografia* ou *Sobrevivência*.

DISCIPLINADO

Desde que não seja atacado(a) ou perturbado(a) por um elemento externo em uma ação fora de Conflito, pode ignorar uma 🐺 no resultado do teste contanto que a faça com calma e leve o dobro do tempo para realizá-lo.

DISSIMULADO

Requisitos: Influência 2+ e Expressão ou Furtividade 1+

O(a) Infectado(a) tem facilidade para se passar por um(a) residente de um outro Refúgio, desde que tenha acesso ao vestuário local, se obtiver êxito em um teste de *Influência* e *Expressão* ou *Influência* e *Furtividade*, a depender da situação. Quanto menor o Refúgio infiltrado, mais sucessos serão necessários no teste.

ESCALDADO

Requisito: Sagacidade 2+

Quando o(a) Infectado(a) realiza testes de *Percepção* para perceber segundas intenções, pode transformar uma 🦌 em um 👹 por teste. Vale lembrar que quem pede esse tipo de teste é o(a) Assimilador(a) e não o(a) jogador(a).

FRUGAL

A não ser que possua uma Assimilação que diga o contrário, o(a) Infectado(a) necessita de menos água e alimento que o normal, podendo ficar o dobro do tempo sem os mesmos até sofrer alguma penalidade pela falta. Caso adquira alguma Assimilação que exija o dobro de consumo de recursos, o(a) Infectado(a) passa a necessitar do regular, equilibre essa Característica com outras desvantagens.

INTIMIDADOR

Em todos os testes para intimidar alguém, o(a) Infectado(a) pode gastar um Ponto de Determinação D para substituir a quantidade de dados de *Expressão* pelo valor de um Instinto que deve ser aprovado pelo(a) Assimilador(a) para a ação. Esta característica não muda o tipo de dado rolado, somente a quantidade.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

MÃOS-LEVES

Requisitos: Reação 2+ e Furtividade 2+

Sempre que o(a) Infectado(a) fizer alguma jogada para roubar ou ocultar objetos à vista das pessoas, pode adicionar uma ao resultado.

MEMÓRIA AFIADA

Requisito: Sagacidade 2+

Todos os testes do(a) Infectado(a) que tenham relação com a lembrança de alguma informação garantem a ele um em seus resultados.

PRESENÇA ENCANTADORA

Requisito: Influência 3+

O(a) Infectado(a) pode gastar um Ponto de Determinação antes de rolar os dados para anular todas as do resultado do teste em interações sociais.

RELÍQUIA

O Artefato inicial do(a) Infectado(a) é um item valioso que ele sempre carrega consigo. Ele não é limitado pelo nível de Escassez arbitrado pelo(a) Assimilador(a) na construção do(a) Infectado(a) e pode ser consertado mesmo quando chega ao nível de qualidade Quebrado, porém guarda vínculo emocional com o(a) Infectado(a) e sua perda causaria perda de um Ponto de Determinação.

SACRIFÍCIO HEROICO

Ao(à) Infectado(a) é permitido sofrer todo o dano no lugar de um aliado próximo, uma vez por sessão de jogo.

[SENTIDO] AGUÇADO

Requisito: Percepção 2+

O(a) jogador(a) deve escolher um dos sentidos - visão, audição, tato, paladar e olfato - e todo teste de *Percepção* para identificar algo com o sentido escolhido permite adicionar um ao resultado.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CARACTERÍSTICAS DE 3 PONTOS

COMPANHEIRO ANIMAL

Requisito: Sobrevivência 1+

O(a) Infectado(a) é acompanhado por um animal de pequeno ou médio porte (como um cão, rato ou pássaro) que pode o auxiliá-la quando possível. Quando seu animal o ajuda a realizar uma ação, ele adiciona uma 🦌 ao resultado do teste.

CONSTRUTOR

Requisito: Engenharia 3+

O(a) Infectado(a) tem conhecimento para realizar Construções de forma mais eficiente, sem necessidade de testes de *Engenharia* semanais para obter pontos de obra (pag. 104).

CONTRA-ATAQUE

Requisito: Reação 2+

Após sofrer um ataque em Conflito, o próximo teste do(a) Infectado(a) para Neutralizar aquela Ameaça adiciona um 👹 ao resultado.

CORPO GRANDE

Requisito: Atletismo 2+

Todos os testes de *Resolução* do(a) Infectado(a) que estejam relacionados com resistência física podem ser realizados com *Potência*. Não afeta os testes mentais ou emocionais de *Resolução*.

DETERMINAÇÃO INABALÁVEL

Requisito: Resolução 3+

Todos os testes relacionados ao Propósito do(a) Infectado(a) permitem transformar uma 🦌 em um 👹 no resultado.

ESQUIVA PRECISA

Requisito: Reação 2+

O(a) Infectado(a) pode investir um ou mais 👹 do resultado de sua Ação para que ataques contra si sofram a mesma quantidade de 🅿 até seja paga ou que se encerre o Conflito.

GAMBIARRA

Requisito: Sagacidade 2+

O(a) Infectado(a) pode mudar Características de Artefatos (pag. 97), o que não é possível fazer sem essa Característica.

INABALÁVEL

Requisito: Resolução 3+

Todos os testes do(a) Infectado(a) de resistência mental e emocional que poderiam abalá-la garantem que as 🦌 em seu resultado possam ser transformadas em 👹 uma quantidade de vezes até o seu valor de *Resolução* por sessão de jogo.

OLHAR MINUCIOSO

Requisito: Percepção 2+

Todas as jogadas de *Percepção* ou *Sagacidade* para encontrar algo novo que esteja escondido ou oculto pode adicionar um 👹 em seus resultados para investigar.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

ORIENTAÇÃO
Requisito: Geografia ou Sobrevivência 2+

O(a) Infectado(a) dificilmente se perde, portanto todo teste de *Geografia* ou *Sobrevivência* para recuperar um rastro ou ter ciência da sua localização permite adicionar uma no seu resultado.

PARKOUR
Requisito: Reação 2+

Sempre que o(a) Infectado(a) realizar testes de escalada, equilíbrio, saltos, corridas curtas, acrobacias ou passar por lugares apertados, permite adicionar uma ao resultado.

PRIMEIROS SOCORROS
Requisito: Medicina 2+

Sempre que o(a) Infectado(a) realizar jogadas que tenham como objetivo auxiliar nos cuidados de ferimentos e doenças, adiciona um em seu resultado.

RACIONAL
Requisito: Erudição 2+

Todos os testes de *Resolução* do(a) Infectado(a) que estejam relacionados com resistência mental podem ser realizados com *Sagacidade*. Não afeta os testes físicos de *Resolução*.

RECUPERAÇÃO RÁPIDA
Requisito: Resolução 2+

Toda vez que o(a) Infectado(a) ativa a Recuperação (pag. 67) sua Saúde aumenta em dois pontos adicionais.

RESILIENTE
Requisito: Assimilação 2+

Uma vez por Conflito, ao sofrer dano, o(a) Infectado(a) pode gastar Pontos de Assimilação A para reduzir o dano sofrido proporcionalmente ao número de Pontos gastos.

VASO RUIM
Requisito: Resolução 2+

O(a) Infectado(a) anula uma primeira ativação que levaria à sua morte. Esta característica só poderá ser usada novamente depois que o(a) Infectado(a) cumprir uma Clareza de Propósito (pag. 62).

Licenciado para NICOLAS BIAS[illegible]ALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CARACTERÍSTICAS DE 4 PONTOS

HERÓI LOCAL

Requisito: Influência 3+

O(a) Infectado(a) é conhecido por um ato heroico que mudou sua história e contribuiu com a comunidade. Uma vez por arco de história, pode gastar seu uso de Evento Marcante para evitar que o Refúgio sofra perda de um nível de Moral (pag. 103).

MACGYVER

Requisitos: Sagacidade 2+ e Manufaturas 2+

Uma vez por sessão de jogo, o(a) Infectado(a) pode construir um Artefato com a característica Improvisado (pag. 97) e outra característica de equipamento de categoria 1 à sua escolha, usando apenas uma coleção de componentes materiais tirados de onde menos se espera. Este Artefato perdura até o final da cena.

SUPORTE

Requisitos: Influência 2+ e Reação 2+

Sempre que usar a ação Ajudar Aliado para transferir a outros Infectados, adicione um a mais.

CARACTERÍSTICAS DE 5 PONTOS

MIRA FATAL

Requisitos: Armas 3+ e Percepção ou Reação 3+

Em testes de ataque que dependem de pontaria, o(a) Infectado(a) pode gastar 2 Pontos de Determinação para dobrar o número de investidos em Neutralização de Ameaça.

MOTIVAR ALIADO

Requisito: Expressão 3+

Sempre que usar a ação Apoiar Aliado, cada anula do mesmo aliado alvo. Esta característica pode ser ativada uma quantidade de vezes igual ao seu total de Influência por sessão de jogo.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

EQUIPAMENTOS INICIAIS

Uma vez que tenha terminado de distribuir os pontos das Características de Infectados, o(a) jogador(a) só precisa definir as posses iniciais do seu Infectado para começar suas aventuras. Basta escolher entre os pacotes de equipamentos abaixo.

Se o(a) Assimilador(a) quiser, cada jogador(a) pode escolher **até mais três equipamentos comuns ou um artefato**, obedecendo o teto de nível de Escassez definido pelo(a) Assimilador(a) (pag. 94). Não precisam ser anotados vestuário, cantil e mochila, pois se considera que todo(a) Infectado(a) possui um de cada, assim como não é preciso anotar aqui os seus Recursos (pag. 112) que podem estar nas reservas do seu grupo ou comunidade (pag. 102).

- **Pacote Combatente:** Bebida, corda (15 metros), faca e duas armas brancas (ex: lança e machado).
- **Pacote Curandeiro:** Álcool, curativos, faca, kit de costura e serrote.
- **Pacote Desbravador:** Bússola, facão, mapas úteis, saco de dormir e tenda desmontável.
- **Pacote Estudioso:** Caderno de notas, caixa de velas, canivete, kit de escrita e três livros.
- **Pacote Mercador:** Ábaco, balança, caderno de notas, kit de escrita e mapas úteis.
- **Pacote Nômade:** Aljava com 10 flechas, arco, facão, manto camuflado e sinalizador.
- **Pacote Infiltrador:** Corda (15 metros), faca, gazuas, manto camuflado e pé de cabra.
- **Pacote Selvagem:** Faca de osso, lança, pintura ritualística, rede de dormir e rede de pesca.
- **Pacote Sobrevivente:** Corda (15 metros), faca, machado, pederneira e saco de dormir.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

RESUMO DE CRIAÇÃO DE INFECTADOS

É seguindo esses nove passos abaixo que o(a) jogador(a) cria seu(sua) Infectado(a):

1. **NOME:** O nome do(a) Infectado(a) pode ser a primeira fagulha de vida.
2. **ORIGENS:** Escolha Origens que indiquem seu Evento Marcante e sua Ocupação. (pag. 76)
3. **GERAÇÃO:** Defina a idade do(a) Infectado(a) e sua vivência antes do Colapso. (pag. 78)
4. **PROPÓSITOS:** Escolha dois Propósitos Pessoais e um Coletivo com seus companheiros. (pag. 79)
5. **APTIDÕES:** Distribua 9 Pontos em seus Instintos, com no mínimo 1 em cada. Distribua 7 Pontos entre Conhecimentos e Práticas, com no máximo 2 em cada. (pag. 80)
6. **CABO DE GUERRA:** O(a) Infectado(a) inicia o jogo por padrão com Determinação 9 e Assimilação 1. O(a) Assimilador(a) pode aumentar a Assimilação e diminuir a Determinação do grupo proporcionalmente se desejar. (pag. 81)
7. **SAÚDE:** Preencha cada um dos seis Níveis de Saúde com o total de 1 + Potência + Resolução em Pontos de Saúde por Nível. (pag. 82)
8. **CARACTERÍSTICAS DE INFECTADOS:** Invista 7 pontos de experiência em Características de Infectados e use o restante, caso haja, para aumentar Conhecimentos e Práticas. (pag. 83)
9. **EQUIPAMENTOS INICIAIS:** Defina seus Equipamentos e Artefatos Iniciais atendendo à limitação apresentada pelo(a) Assimilador. (pag. 90)

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CAPÍTULO 3: SOBREVIVÊNCIA

Bens tecnológicos são raros no mundo depois do Colapso. A tecnologia para produzir determinados equipamentos não é mais conhecida ou acessível. Reparos ou improvisações são muitas vezes o caminho para manter o acesso e o uso dessas ferramentas de sobrevivência outrora tão banalizadas em nossa sociedade, pois mesmo uma mera caixa de fósforos pode ser decisiva entre a vida e a morte. Além disso, para sobreviver é preciso ter um abrigo seguro para se proteger do ambiente hostil, desde que tenha estocado alguns bens essenciais. Quanto maior a comunidade, maior a necessidade de recursos para garantir sua subsistência.

Este capítulo se divide em quatro partes: Equipamentos, Regiões, Refúgios e Recursos. Os Equipamentos são, em sua maioria, recursos chave para a sobrevivência e o(a) Assimilador(a) deve auxiliar os jogadores para equipar seus Infectados de acordo com sua aventura; Regiões, Refúgios e Recursos tendem a impactar arcos longos de história, portanto não precisam ser aprofundados em aventuras mais curtas, mas definir seus critérios é um aspecto importante da construção do seu mundo.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

EQUIPAMENTOS

Diz respeito às posses que os personagens podem utilizar, considerando seus níveis de escassez para obtê-las e o nível de qualidade para que durem o máximo possível. Artefatos são itens que possuem características que conferem vantagens e/ou desvantagens especiais.

REGIÕES

Cada região é determinada por um bioma com distribuições particulares em seis características: **Tamanho, Perigo, Habitação, Recursos Naturais, Contaminação e Deslocamento**; em diferentes níveis cada uma delas é definida pelo(a) Assimilador(a). Regiões contêm marcos geográficos e ideias de aventuras.

REFÚGIOS

Muitos sobreviventes vivem em comunidades nas mais diversas regiões, cada uma delas com seis características: **População, Reservas, Mobilidade, Defesa, Moral e Beligerância**. Refúgios também tratam sobre construções, crises, tragédias e a criação destas comunidades e grupos.

RECURSOS

Bens de consumo naturais ou manufaturados que são produzidos, estocados e/ou consumidos pelos refúgios, que se escassos, precisam recorrer ao escambo ou outra forma de obtenção do(s) recurso(s) para suprir as suas necessidades e evitar crises.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

EQUIPAMENTOS

Todos os itens que o(a) Infectado(a) pode usar são equipamentos que compõem o seu inventário, como armas, utilidades, ferramentas e até dispositivos avançados. Os equipamentos iniciais dependem da narrativa estabelecida pelo(a) Assimilador(a), que pode começar a sua história com os Infectados aprisionados e desprovidos de Equipamentos, ou afortunados com acesso até a equipamentos militares de ponta. De modo geral se começa com um pacote de cinco itens (pag. 90), mais até três equipamentos comuns ou um Artefato (pag. 96).

INVENTÁRIO

Cada personagem tem três espaços de inventário no corpo por usar uma jaqueta, coldre, cinto de utilidades, pochete, calça cargo ou uma combinação deles; esses itens são mais fáceis de sacar pelo(a) Infectado(a). Além disso, todos começam com uma mochila com capacidade de 6 espaços de inventário, cujos equipamentos devem ser retirados para usar, o que pode ser um problema para quem está com pressa.

Por via de regra, cada item ocupa um espaço de inventário, exceto objetos menores como documentos, chaves, pen drives ou cartas que não ocupam quase nenhum espaço, desde que tenha onde deixar guardado consigo. **Não precisam ser anotados vestuário, cantil e mochila**, pois se considera que todo(a) Infectado(a) possui um de cada, assim como não é preciso anotar aqui os seus Recursos (pag. 112) tirados do seu Refúgio (pag. 102), obedecendo apenas o limite do razoável do quanto se pode carregar.

ESCASSEZ

Determina a dificuldade de obter cada Equipamento. De modo geral, o(a) Assimilador(a) arbitra o teto do nível de Escassez que os jogadores podem escolher como Equipamentos iniciais dos Infectados, podendo substituir cada item inacessível por outro dentro desse teto. Durante o jogo, o(a) Assimilador(a) arbitra a Escassez a partir de cada busca dos Infectados, considerando o lugar onde estão, afinal a Escassez pode mudar dependendo da localização, no momento de estabelecer a dificuldade de encontrar, por exemplo, em um hipermercado abandonado ou nas reservas de um Refúgio.

- **Nível 0 (Abundante):** Pedaço de pau, tijolo, pedra, folha de árvore, osso, lixo, etc.
- **Nível 1 (Corriqueiro):** Amuleto, faca, lança, cano metálico, corda (15 metros), rede de dormir, rede de pesca, etc.
- **Nível 2 (Comum):** facão, aljava, caderno de notas, pé de cabra, machado, caixa de velas, bebida, curativos, balança, ferramenta(s), gazuas, kit de escrita, kit de costura, pederneira, saco de dormir, etc.
- **Nível 3 (Incomum):** espelho, bússola, livro(s), ábaco, revólver rudimentar, espada, mapas, sinalizador, tenda desmontável, etc.
- **Nível 4 (Atípico):** canivete, laptop rudimentar, manto camuflado, etc.
- **Nível 5 (Raro):** equipamento militar, kit completo de cirurgia, etc.
- **Nível 6 (Quase Extinto):** avião, equipamento eletrônico avançado funcional, etc.

ALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

QUALIDADE

Cada Equipamento possui uma gradação entre Quebrado e Obra-Prima, frequentemente começando com Padrão (nível 3). Quando utilizado, todo Equipamento tem uma chance de cair um nível como uma das consequência de 🐱 mantidas (pag. 40). O nível de Qualidade do item define quantas 🐱 devem ser investidas pelo(a) Assimilador(a)para reduzir seu nível, seguindo os parâmetros abaixo. Caso exista um avanço significativo no tempo dentro do jogo, o(a) Assimilador(a) pode arbitrar a queda automática de um ou mais níveis de Qualidade de alguns ou todos os itens refletindo a depreciação natural. Para facilitar esse controle, anote o nível de Qualidade e a quantidade de 🐱 o(a) Assimilador(a) investiu junto do respectivo Equipamento na Ficha de Infectados. Caso o(a) Assimilador(a) não defina o nível de Qualidade do item, presume-se que seja Padrão (nível 3).

- **Nível 0 (Quebrado):** Inutilizado. O Equipamento não pode mais ser utilizado.
- **Nível 1 (Defeituoso):** Com uma 🐱 investida cai um nível.
- **Nível 2 (Comprometido):** Com 🐱🐱 investidas cai um nível.
- **Nível 3 (Padrão):** Com 🐱🐱🐱 investidas cai um nível.
- **Nível 4 (Reforçado):** Acrescenta um 😈 uma vez por sessão de jogo em um teste em que o Equipamento é utilizado; com quatro 🐱🐱🐱🐱 investidas cai um nível.
- **Nível 5 (Superior):** Acrescenta um 😈 até duas vezes por sessão de jogo em um teste em que o Equipamento é utilizado; com 🐱🐱🐱🐱🐱 investidas cai um nível.
- **Nível 6 (Obra-Prima):** Acrescenta um 😈 até três vezes por sessão de jogo em um teste em que o Equipamento é utilizado; com 🐱🐱🐱🐱🐱🐱 investidas cai um nível.

REPAROS E MELHORIAS

Desde que possua os componentes, as ferramentas necessárias e tempo para isso, de modo geral uma vez por sessão de jogo qualquer Infectado(a) pode tentar recuperar um nível de Qualidade perdido de um Equipamento, desde que o(a) jogador(a) consiga investir 😈😈 em um teste de *Manufaturas*. Da mesma forma, é possível aumentar um nível de Qualidade caso o(a) jogador(a) invista 😈😈🦌🦌 no teste de *Manufaturas*.

CRIAÇÃO DE EQUIPAMENTOS

Refúgios que possuem a construção *Oficina de Equipamentos* (pag. 105) permitem que os Infectados produzam itens. O(a) Assimilador(a) controla o que é possível ou não criar a partir dos componentes e ferramentas aos quais se tem acesso. O(a) Assimilador(a) arbitra a quantidade mínima de 😈 e 🦌 necessários para obter êxito em um teste de *Manufaturas*. É recomendado um 😈 para cada **Nível de Escassez** e uma 🦌 para cada 😈😈 para permitir a criação de um Equipamento de nível de qualidade **Padrão** (nível 3) sem alterar o tempo de produção usual. Um teste sem a quantidade mínima de 😈 e que tire mais 🐱 que 🦌 faz com que um ou mais componentes fiquem comprometidos ou se percam na tentativa fracassada.

Resultados adicionais podem afetar a forma de execução da tarefa pelo(a) Infectado(a):

- Cada 🦌 extra pode encurtar o tempo de confecção ou economiza componentes.
- Cada 😈 extra aumenta em um nível a qualidade inicial do Equipamento.
- Cada 🐱 pode aumentar o tempo de confecção ou diminuir o nível de qualidade do Equipamento.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

ARTEFATOS

Certos itens possuem habilidades especiais que Equipamentos normais não têm no mundo de Assimilação, especialmente aqueles que foram criados antes do Colapso e são capazes de criar efeitos que atualmente podem facilmente ser tomados como sobrenaturais. Como explicado no capítulo anterior, o(a) Assimilador(a) pode arbitrar que cada Infectado(a) comece com três equipamentos extras ou um artefato, obedecendo um teto pré-estabelecido de Escassez. Além disso, os Infectados podem conseguir outros Artefatos em jogo, geralmente obtidos como recompensa ou saque, e caso estejam em posse de outros personagens, podem ser utilizados contra ou a favor dos Infectados.

LISTA DE ARTEFATOS

Artefatos são inicialmente escolhidos a partir de um teto de Escassez definido pelo(a) Assimilador(a). Preste atenção nas características (pag. 97 e 98).

Taco de Baseball com Pregos (Escassez 0)

Improvisado – um a menos em todos os testes com essa arma e Letal – uma vez por dia pode trocar qualquer por na jogada.

Escudo de Tampa de Barril (Escassez 0)

Frágil – precisa de uma a menos para baixar um nível de qualidade e Protetivo – uma vez por cena evita a perda de um Ponto de Saúde .

Barras de Nutrientes Especiais (Escassez 1)

Restaurador – seis usos, cada uso alimenta por um dia e dá +1 Ponto de Saúde na sua Recuperação, mas tal efeito não se acumula no mesmo dia na mesma personagem. Termina após o sexto uso.

Escudo Anti-tumulto (Escassez 1):

Protetivo – uma vez por cena evita a perda de um Ponto Saúde .

Faca de Combate (Escassez 1):

Ágil – ataque armado substitui *Potência* por *Reação*.

Machado de Guerra (Escassez 1):

Letal – uma vez por dia pode trocar qualquer número de por na jogada.

Cota de Malha Longa (Escassez 2)

Armadura – três vezes por combate evita a perda de um Ponto Saúde e Pesado – cancela em todo teste que envolva pura movimentação ou furtividade e ocupa dois espaços de inventário.

Lanterna (Escassez 2):

Iluminador - 18m e Discreto – não ocupa espaço de inventário e não é percebido enquanto continuar guardado.

Mochila de Acampamento (Escassez 2)

Espaçoso x2 – 10 espaços de inventário em vez de 6.

Caneta de Adrenalina (Escassez 3)

Adrenalina – seis usos; cada uso dá 6 Pontos de Saúde até o próximo repouso e cada uso adicional num dia pede um teste de *Resolução* + *Atletismo* para ganhar 6 Pontos de Saúde ou perder 8 Pontos de Saúde .

Colete Tático (Escassez 3)

Armadura – três vezes por combate evita a perda de um Ponto de Saúde .

Escudo Tático (Escassez 3)

Protetivo – uma vez por cena evita a perda de um Ponto Saúde e Durável – precisa de uma adicional para perder um nível de Qualidade.

Katana (Escassez 3)

Ágil – ataque armado substitui *Potência* por *Reação* e Eficiente – Ao fazer um teste com esse item você pode fazer um uso diário para trocar 1■ por 1◆.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Kit de Primeiros Socorros (Escassez 3)

Uso Único e Medicinal – Cancela até duas ☠☠ no teste de tratamento médico com *Medicina*.

Revólver (Escassez 3)

Letal – uma vez por dia pode trocar qualquer 🦌 por ☠ na jogada e Eficiente – Ao fazer um teste com esse item você pode fazer um uso diário para trocar 1■ por 1◆; exige munição.

Granada (Escassez 4)

Explosivo – detona uma área com um uso único, destruindo estruturas e ferindo quaisquer criaturas dentro dela.

Lança-chamas (Escassez 4)

Inflamável – faça um teste para arremessá-lo e tentar incinerar uma área alvo investindo uma quantidade de ☠ solicitada pelo(a) Assimilador(a).

Mala de Médico de Combate (Escassez 4)

Medicinal – seis usos, cada uso cancela uma ☠ no teste de tratamento médico, podendo fazer uma quantidade de usos por teste igual à sua *Medicina*.

CARACTERÍSTICAS DE ARTEFATOS

Artefatos podem mudar a abordagem em uma situação, possibilitando ações mais diretas, rápidas, táticas e/ou eficientes. Estas características representam capacidades especiais que equipamentos não possuem por padrão, alterando tanto a narrativa quanto as rolagens de dados na maioria dos casos. Cada característica tem um valor em pontos de Escassez, cujo teto deve ser estabelecido pelo(a) Assimilador(a) durante a construção de Infectados. Efeitos idênticos não se acumulam, a não ser que o texto diga o contrário.

CRIAÇÃO DE ARTEFATOS

Todo artefato tem um valor de Escassez igual ao somatório das categorias das suas características (abaixo). Um Coquetel Molotov teria, portanto, Escassez 1 (Frágil -1, Improvisado -1, Uso Único -1 e Inflamável 4). Em uma *Oficina de Equipamentos* (pag. 105) é possível criar artefatos mais elaborados desde que tenha os componentes, o conhecimento, as ferramentas necessárias e tempo suficiente para produzí-los.

CATEGORIA -1

Frágil - Precisa de uma ☠ a menos para baixar um nível de qualidade (pag. 95). Se estiver nível 1 (Defeituoso), ficará nível 0 (Quebrado) no próximo uso.

Improvisado - Criado com partes originalmente feitas com outros objetivos, sem refinamento de criação e com material reaproveitado. Testes com esse item têm um ☠ a menos, mas esse efeito pode ser cancelado com o investimento de uma 🦌.

Pesado - Quando está consigo, mesmo que na mochila, torna a personagem mais lenta e cancela um ☠ em todo teste que envolva pura movimentação ou furtividade, especialmente em testes de fuga em conflitos. Ocupa dois espaços de inventário.

Uso Único - Basta um único uso para fazer com que o item desapareça ou fique completamente gasto.

CATEGORIA 1

Ágil - Arma branca balanceada capaz de efeitos poderosos em mãos ágeis. Em um teste de ataque armado substitui *Potência* por *Reação*.

Discreto - Um item menor e mais fino ou retrátil que pode ser facilmente escondido e não ocupa espaço de inventário. Não será percebido pelos outros enquanto continuar guardado.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Espaçoso - Vestes, bolsas e/ou mochilas construídas para carregar mais equipamentos. A quantidade de espaços de inventário aumenta em +2. Essa característica pode ser comprada mais de uma vez em um mesmo equipamento, acumulando os seus efeitos.

Iluminador - Item usado para iluminação artificial que projeta 6 metros por nível de qualidade atual (lanterna Padrão 18m). Cai um nível de Qualidade se for utilizado por tempo demais, mas para isso o(a) Assimilador(a) deve avisar antes desse consumo; uma tocha simples ilumina 6 metros.

Letal - Arma que pode causar ferimentos profundos. Ao fazer um teste com ela, uma vez por dia pode trocar qualquer por na jogada. Um uso adicional pode ser realizado para obter um extra, mas o Equipamento perde um nível de Qualidade.

Protetivo - Esse item pode ser usado para reduzir dano sofrido. Ao sofrer dano, você pode fazer um uso por cena para evitar a perda de um Ponto de Saúde, podendo fazer um uso adicional se quiser baixar um nível de Qualidade para esse propósito.

Restaurador - Alimentos, bebidas ou remédios que ajudam na recuperação. Geralmente começa com seis usos e cada uso alimenta uma personagem por um dia e dá um Ponto de Saúde durante a próxima Recuperação, efeito que não se acumula em uma mesma personagem no mesmo repouso.

CATEGORIA 2

Eficiente - Itens com design pensado para serem ergonômicos e muito práticos. Em um teste com esse item você pode trocar 1 ■ por 1 ◆ uma vez por dia. Um uso adicional pode ser realizado em um teste posterior no mesmo dia, mas o Equipamento perde um nível de Qualidade.

Durável - Itens reforçados e pensados para sobreviver ao desgaste, como baterias de efeito mais prolongado ou outras formas de extensão de durabilidade. Precisa de uma adicional para perder um nível de Qualidade.

CATEGORIA 3

Adrenalina - Encontrada em canetas ou injeções que ajudam a enfrentar dor e cansaço. Geralmente começa com seis usos e cada uso aumenta 6 Pontos de Saúde até o seu próximo repouso, quando se perdem esses seis pontos. Cada uso adicional no mesmo dia em uma mesma personagem obriga que ele faça um teste de *Resolução* + *Atletismo* e tendo êxito ganha 6 Pontos de Saúde para perdê-los na próxima Recuperação, se falhar perde 8 Pontos de Saúde por forçar o coração. Após o repouso, a personagem perde um ponto de Determinação para cada uso realizado no dia.

Armadura - Veste de proteção usada para absorver ferimentos. Ao sofrer dano, você pode fazer até três usos por cena para evitar a perda de um Ponto de Saúde. Toda vez que os três usos forem realizados em uma única cena, a armadura baixa um nível de Qualidade.

CATEGORIA 4

Explosivo - Um item pensado para ser detonado. Ao fazer um teste com esse item, você pode eliminá-lo para detonar uma área, destruindo estruturas e ferindo quaisquer criaturas com 4 ◆ de dano. Todo item com a Característica Explosivo também possui Uso Único, por isso não é possível acumular seus pontos de Categoria.

Inflamável - Itens capazes de gerar fogo numa escala perigosa. Ao fazer um teste com esse item, você pode baixar um nível de qualidade dele para incinerar uma área investindo uma quantidade de solicitada pelo(a) Assimilador(a) a partir de cada situação. Alvos atingidos sofrem 3 ◆ de dano de queimadura e, adicionalmente, precisam investir e ou sofrerá 2 ◆ desse mesmo tipo de dano no final do turno.

Medicinal - Medicamentos e utensílios médicos geralmente têm essa característica. Começam com seis usos e cada uso cancela uma no teste de Tratamento Médico (pag. 52), podendo fazer no máximo uma quantidade de usos por teste igual à sua graduação em *Medicina*. Itens de Uso Único podem cancelar até no mesmo teste.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

REGIÕES

A Terra em Assimilação RPG é composta por áreas formadas por diversos biomas, com características próprias que podem ser aproveitadas pelo(a) Assimilador(a) para apresentar um mundo de natureza complexa, cheia de morte e decadência, mas também de maravilhas a serem descobertas e preservadas. A não ser nas aventuras mais longas, o(a) Assimilador(a) não precisa explicar essas regras aos jogadores, mas elas serão bastante úteis para construir o seu universo.

Cada região possui um bioma e seis características: TAMANHO, PERIGO, HABITAÇÃO, RECURSOS NATURAIS, CONTAMINAÇÃO E DESLOCAMENTO; além de marcos geográficos e ideias de aventuras. Um coletivo de Regiões é chamado de Área.

BIOMAS: Bosque, Campina, Cerrado, Colinas, Deserto, Floresta, Ilha, Litoral, Manguezal, Mar, Montanha, Pântano, Caatinga, Subterrâneo, Tundra e Urbano.

Os níveis das características de Regiões não são estáticos. Eles ocasionalmente podem ser piorados ou melhorados pelo(a) Assimilador(a) em razão de acontecimentos de grande importância na trama.

TAMANHO

Serve para ter ideia das distâncias que serão percorridas na Região, assim como o limite da produção de certos Recursos do(s) Refúgio(s) que vive(m) ali.

- **Nível 0:** Quarteirão
- **Nível 1:** Largo
- **Nível 2:** Bairro
- **Nível 3:** Cidade Pequena
- **Nível 4:** Zona Urbana
- **Nível 5:** Cidade Média
- **Nível 6:** Cidade Grande

PERIGO

Se o nível de **Perigo** da região for maior que o nível de **Defesa** do Refúgio, o(a) Assimilador(a) pode ativar uma Crise (pag. 106) a qualquer momento.

- **Nível 0:** Pode andar despreocupado.
- **Nível 1:** Basta alguma atenção.
- **Nível 2:** É preciso andar precavido.
- **Nível 3:** Todo cuidado é necessário.
- **Nível 4:** Perigo sempre próximo.
- **Nível 5:** Quase impossível viver.
- **Nível 6:** Poucos voltaram dali.

HABITAÇÃO

Quantidade aproximada de refúgios na região. Este valor não pode ser maior que o nível de Tamanho e não deve ser informado aos jogadores. Apesar do limite do número de comunidades (refúgios fixos), não existe um teto de grupos (refúgios móveis) que pode passar ou viver por ali, sem abusar do Tamanho.

- **Nível 0:** Inabitada (sem comunidades)
- **Nível 1:** Esvaziada (1 comunidade)
- **Nível 2:** Isolada (2 a 3 comunidades)
- **Nível 3:** Esparsa (4 a 5 comunidades)
- **Nível 4:** Dispersa (6 a 9 comunidades)
- **Nível 5:** Concentrada (10 a 15 comunidades)
- **Nível 6:** Inchada (16+ comunidades)

RECURSOS NATURAIS

Para cada nível de Recursos Naturais, o(a) Assimilador(a) deve escolher uma opção entre Água, Plantas, Animais, Madeira, Minerais e Biomassa para estabelecer no que possui fartura por lá. Essa abundância é aproveitada para sustentar os refúgios da região.

- **Nível 0:** Não possui fartura de recursos
- **Nível 1:** 1 Recurso natural farto
- **Nível 2:** 2 Recursos naturais fartos
- **Nível 3:** 3 Recursos naturais fartos
- **Nível 4:** 4 Recursos naturais fartos
- **Nível 5:** 5 Recursos naturais fartos
- **Nível 6:** 6 Recursos naturais fartos

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CONTAMINAÇÃO

Quanto maior o nível de contaminação, maior a chance de encontrar plantas e criaturas assimiladas ou indivíduos enlouquecidos pela Assimilação.

- **Nível 0:** Inexistente
- **Nível 1:** Introdutória
- **Nível 2:** Disseminada
- **Nível 3:** Propagada
- **Nível 4:** Epidêmica
- **Nível 5:** Pandêmica
- **Nível 6:** Endêmica

DESLOCAMENTO

Cada nível de Deslocamento oferece um modificador nos testes de ações simples e em conflito de orientação dentro da região, diminuindo para no mínimo zero sucessos.

- **Nível 0:** Labiríntico (perde 🐞🐞🐞)
- **Nível 1:** Traiçoeiro (perde 🐞🐞)
- **Nível 2:** Complexo (perde 🐞)
- **Nível 3:** Moderado (sem modificadores)
- **Nível 4:** Descomplicado (ganha 🐞)
- **Nível 5:** Acessível (ganha 🐞🐞)
- **Nível 6:** Facilitado (ganha 🐞🐞🐞)

MARCOS GEOGRÁFICOS

Dentro de uma região existem pontos de interesse que nem sempre aparecem nos mapas. Cada marco é um lugar que guarda algo de especial a ser detalhado pelo(a) Assimilador(a), como ruínas, Refúgios, fontes de recursos naturais, lugares de belezas exóticas ou criadouros de feras assimiladas.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

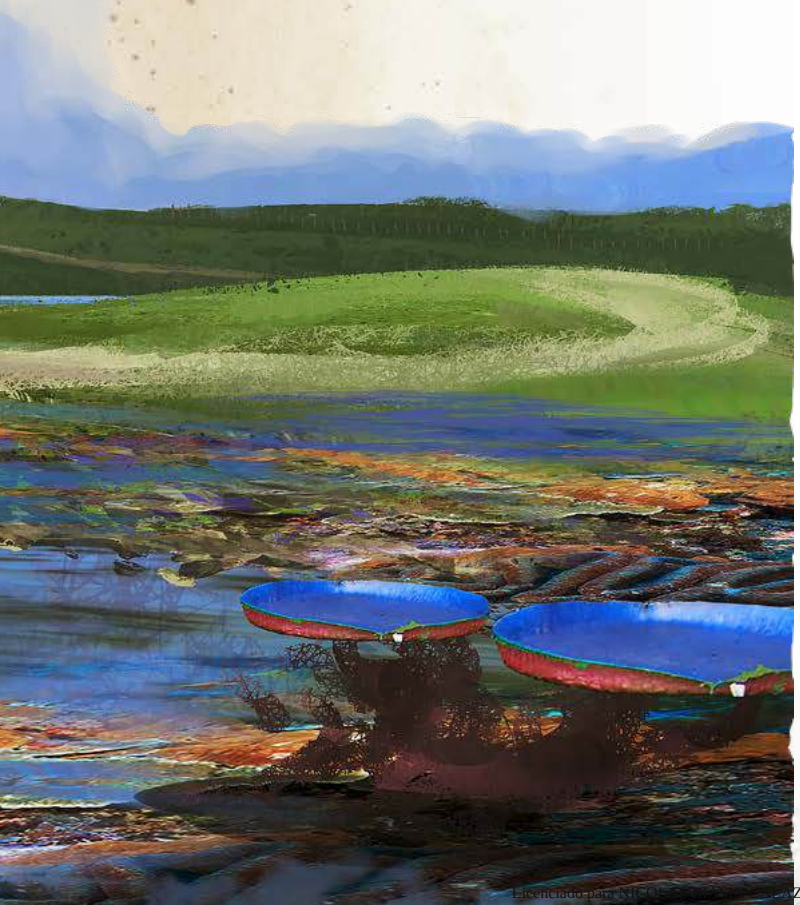
IDEIAS DE AVENTURAS

Tanto as Regiões como os Marcos Geográficos podem conter ideias de aventuras. Cada aventura assim é dividida em três partes: Oportunidade/Risco (o que se procura ganhar ou evita perder), Oposição (ameaças e outros perigos no caminho) e Consequências (impacto causado pelos Infectados, positivos e/ou negativos, podendo trocar os níveis de características da Região ou dos Refúgios dentro dela, especialmente a Moral).

EXEMPLOS

MATA ASSIMILADA (REGIÃO: FLORESTA)

Tamanho	Perigo	Habitação
2	4	0
Recursos Naturais 3 (Água, Animais e Madeira) (ver "Recursos" - pag. 112)		
Contaminação	**Deslocamento**	
4	2	
Marco Geográfico: Laboratório Perdido.		



MARCO GEOGRÁFICO: LABORATÓRIO PERDIDO

No coração da Mata Assimilada estão as ruínas de um laboratório onde se tentou fazer pesquisas com a Assimilação e terminou por aumentar drasticamente o nível de contaminação de toda a região.

IDEIA DE AVENTURA: CAÇADA SANGRENTA

Oportunidade/Risco: Dizem que a Mata Assimilada possui abundância de animais de caça, mas também de criaturas que caçam seres humanos.

Oposição: Javalobos, Falcurubús e Tamandurantulas, além da mata fechada onde é fácil se perder. Eventualmente, os Infectados encontram caçadores de um outro refúgio.

Consequências: Se trouxerem bastante caça consigo poderão trazer os Recursos Naturais animais da região para conversão em Alimentos 1 no refúgio com apenas um dia de caçada. O relacionamento com os caçadores de outro refúgio pode criar alianças e/ou inimizades.

IDEIA DE AVENTURA: O SORO DA TERRA MALDITA

Oportunidade/Risco: Caçadores dizem que existe um tesouro escondido naquela ruína lá no meio da Mata Assimilada.

Oposição: Além das criaturas da Mata Assimilada, os Infectados encontram outros dois grupos de outros refúgios atrás do tesouro do laboratório.

Consequências: Além de 1 mala de médico de combate e 3 granadas espalhadas estrategicamente pelo laboratório, um caderno de anotações será encontrado explicando que um cientista tentou atiçar a Assimilação a partir de uma fonte de uma gosma cinzenta que brota da terra e aumenta Contaminação local para 4. Se acionarem as granadas como o diário explica, a fonte da gosma será suprimida, baixando a Contaminação local para 2 e subindo a Moral do refúgio em dois níveis.

Licenciado para NICOLAS BIAZZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

REFÚGIO

Dentro de uma Região pode existir uma ou mais comunidades de sobreviventes, geralmente onde há fontes de água que possam sustentar agrupamentos maiores. Nas suas primeiras aventuras, as histórias podem tratar mais sobre o grupo de Infectados, mas à medida que os jogadores vão se tornando mais experientes, é possível que passem a se interessar por um lugar mais amistoso para chamar de lar. Essencialmente, os Refúgios se dividem entre comunidades (pag. 183) e grupos quando montam acampamento (pag. 188).

Refúgios possuem seis características: POPULAÇÃO, RESERVAS, MOBILIDADE, DEFESA, MORAL E BELIGERÂNCIA; além de Construções, Crises, Tragédias e Criação de Refúgios.

POPULAÇÃO

Cada nível representa aproximadamente 10 habitantes.

Aqui são apresentados dois valores, o primeiro diz respeito ao número atual de habitantes e o segundo o máximo que o Refúgio comporta antes de entrar em Crise. De modo geral, a cada seis níveis de População, um é composto por pessoas que não podem trabalhar.

Exemplo: O vilarejo tem População 12/20, ou seja, possui cerca de 120 habitantes (20 deles sem capacidade de contribuir com a produção no momento) e só comporta mais 80 antes de causar uma Crise.

Trabalhadores: Quanto maior a População de um refúgio, mais habitantes podem ser investidos para produzir Recursos. População 1 significa que cerca de dez pessoas podem se envolver numa atividade, como produzir um tipo de Recurso, proteger uma fortificação, gerar Perigo para outra comunidade, etc., lembrando que não é possível executar mais de uma atividade ao mesmo tempo numa mesma semana.

RESERVAS

Cada tipo de Recurso estocado deve ser especificado para cada nível de Reservas atual.

Aqui também são apresentados dois valores, o primeiro diz respeito ao número total atual de recursos estocados e o segundo o máximo que o refúgio comporta. Todo excedente se perde em definitivo se não for transportado para outro lugar que possa estocá-lo.

Recursos Naturais: Água, Plantas, Animais, Madeira, Minerais e Biomassa.

Recursos Manufaturados: Alimento, Vestuário, Munição, Combustível, Medicamento e Material de Construção.

Exemplo: Uma fazenda possui Reservas 10/20, portanto assim que chegar a 20, todo excedente não poderá ser estocado e irá se perder. Sua reserva atual é: Alimentos 2, Madeira 2, Plantas: Trigo 3, Animais: Ovelhas 1 e Medicamentos 2, verificando que o total de reservas é 10.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

MOBILIDADE

Cada nível representa aproximadamente 10 indivíduos que podem ser transportados, portanto para cada nível de Mobilidade pode transportar 1 nível de População.

Essa característica não define a velocidade de deslocamento, mas sim o número de pessoas que o Refúgio tem capacidade para transportar, seja com tração animal ou de veículos automotores. Portanto, o valor representa o máximo de pessoas que podem viajar por estes meios de transporte.

Montarias: Para usar montarias é necessário dedicar uma quantidade de pontos em Animais para este fim proporcional à quantidade de pontos de Mobilidade. Animais como o cavalo podem carregar até duas pessoas, concedendo o dobro de pontos de Mobilidade em relação aos pontos de Animais investidos. Se perder Animais, perde Mobilidade no mesmo nível.

Embarcações: Se houver um Porto (construção) é possível definir que o refúgio possui barcos, que precisam de uma manutenção semestral de População 1 por Mobilidade 1 para evitar que afundem.

Veículos: Será preciso definir cada modo de transporte e gastar um nível de Combustível por cada nível de Mobilidade usado na semana. Sem Combustível não será possível se valer desta Mobilidade.

Exemplo: Uma gangue de motoqueiros possui População 2/4 e Mobilidade 4. São vinte indivíduos, cada um numa moto, que podem levar o dobro dessa quantidade, cada extra numa garupa.

DEFESA

O nível de Defesa protege o refúgio enquanto for maior ou igual ao nível de Perigo da região ou de Beligerância de um outro refúgio que tente atacá-lo. Defesas de nível 1 e 2 podem ser desmontadas e transportadas e Defesas de nível 3 a 6 são construções que não podem ser levadas para outros lugares.

- **Nível 0:** Nenhuma
- **Nível 1**: Linhas e sinos
- **Nível 2:** Cerca de arame farpado
- **Nível 3:** Muro de madeira
- **Nível 4:** Muro de pedra ou tijolo
- **Nível 5:** Complexo prisional
- **Nível 6:** Base militar

MORAL

Quanto maior o nível de Moral, maior a resistência a Crises. Os jogadores podem baixar dois níveis de Moral para cancelar todos os efeitos de uma Crise antes que ela seja definida pelo(a) Assimilador(a). Quando fica Amotinada gera uma Tragédia, que se não for revertida esvazia o Refúgio, com os habitantes seguindo para diferentes lados levando cada grupo consigo uma parte das Reservas atuais.

- **Nível 0:** Amotinada
- **Nível 1:** Desiludida
- **Nível 2:** Hesitante
- **Nível 3:** Resoluta
- **Nível 4:** Animada
- **Nível 5:** Empenhada
- **Nível 6:** Exaltada

BELIGERÂNCIA

O nível de Beligerância representa o poder armado que o Refúgio tem acesso, podendo gerar Perigo e causar Crises em outras comunidades na sua área de alcance que não tenham Defesa no mesmo nível ou maior. Para realizar um ataque será preciso investir ao menos População 1 (quanto mais, melhor), lembrando que quem for morto ou aprisionado perde os respectivos níveis.

- **Nível 0:** Pacifista
- **Nível 1:** Mínima
- **Nível 2:** Razoável
- **Nível 3:** Eficiente
- **Nível 4:** Ameaçadora
- **Nível 5:** Terrível
- **Nível 6:** Arrasadora

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CONSTRUÇÕES

Para levantar uma nova construção é preciso ter os componentes e o conhecimento para erguê-la. Toda construção está presa onde foi construída, portanto não pode ser transportada para outro local.

- **Custo de Construção:** Cada construção possui uma quantidade de pontos de obra investidos para levantá-la e torná-la funcional. Cada População 1 e Materiais de Construção 1 investidos em uma semana de trabalho geram um ponto de obra, desde que haja um(a) Infectado(a) com a característica Construtor (pag. 87), do contrário será preciso ter êxito em um teste semanal de *Engenharia* para ganhar o respectivo ponto de obra. A não ser que a descrição diga o contrário, para ficar pronta uma construção de Madeira custa 10 pontos de obra e de Minerais 20 pontos.

- **Manutenção:** Construções de Madeira precisam de um ponto de obra por ano, enquanto as de Minerais um ponto a cada dez anos. Construções que acumulam mais de cinco pontos de obra para manutenção não realizados irão ruir e perderão suas capacidades.

- **Restauração:** Se a construção está destruída, o(a) Assimilador(a) deve arbitrar a quantidade de pontos de obra que serão necessários para voltar a ser funcional, a partir do tamanho do respectivo estrago.

Boticário: Cada População 1 em uma semana converte Plantas 1 em Medicamentos 1. É preciso um Boticário para criar Medicamentos.

Casa de Costura: Todo Vestuário produzido ali gera um Vestuário adicional. Não é preciso ter uma Casa de Costura para criar Vestuário.

CENTRO COMUNITÁRIO

Cada centro comunitário especificado abaixo aumenta em um nível a Moral do Refúgio e possui um tipo de atividade, que não necessita de investimento de trabalho algum, pois é utilizado pelos habitantes fora do tempo de atividade. Seu custo de produção é de 10 pontos vezes o novo nível de Moral que o refúgio irá ficar.

Tipos: **Alambique, Casa Comunitária, Igreja, Museu, Parlatório, Praça Central, Santuário, Teatro, etc.**

COLETA DE BIOMASSA

Em uma construção especificada abaixo, cada População 1 pode tirar Biomassa 1 para cada nível de Recursos Naturais da região, no máximo cinco vezes o nível de Recursos Naturais da região em uma semana.

Tipos: **Sonda de Perfuração** (petróleo), **Mina de Gás** (gás natural), **Mina de Carvão** (carvão mineral) ou **Mina de Piche** (resina natural).

Dormitório: Aumenta o máximo de População em uma quantidade de níveis igual ao total de pontos de obra estabelecidos na construção. Ou seja, Dormitório +20 aumenta o teto de População para evitar Crise e custa 20 pontos de obra para construir.

Fábrica de Munição: Cada População 1 em uma semana converte Minerais 1 em Munição 1.

Fábrica para Obras: Cada População 1 em uma semana pode converter Minerais 1 em Materiais de Construção 1.

Fonte de Água: Se houver fartura de Água na Região (pag. 112) e ela passar pelo Refúgio, cria uma fonte constante de Água que deixa de precisar estocar esse recurso em suas Reservas.

Fortificação: Aumenta em um nível a Defesa desde que População 1 fique sempre de guarda. Seu custo de produção é 10 vezes o novo nível de Defesa.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Moinho: Aumenta o teto de produção de Alimento com Plantas por nível de População igual ao nível do moinho (pag. 113). Seu custo de pontos de obra com Madeira para construir é 10 vezes o nível do moinho.

Oficina de Equipamentos: Permite criar itens de nível de Escassez até o nível dessa oficina que o(a) Assimilador(a) permitir. Seu custo de produção é 10 vezes o nível de oficina que se deseja construir.

Oficina Mecânica: Permite restaurar veículos, às vezes precisando de peças de outros quando não é capaz de produzi-las.

Pedreira: Cada População 1 em uma semana coleta uma quantidade de níveis de Minerais igual aos Recursos Naturais da região que possui fartura de Minerais.

Porto: Permite que alguns níveis de Mobilidade representem embarcações a serem definidas pelo(a) Assimilador(a). Todas as embarcações precisam que População 1 desse tipo seja investido por nível de Mobilidade nos cuidados de manutenção por uma semana a cada semestre, do contrário ficam comprometidas e não podem ser utilizadas até que a manutenção aconteça.

Refeitório: Todo Alimento convertido a partir de uma fonte de Plantas ou Animais é dobrado.

Exemplo: Numa fazenda de porcos, Animais: Suínos 1 gera Alimentos 3 (ver "Cozinha" – pag. 113). Com um refeitório irá gerar um adicional de Alimentos 3, totalizando Alimentos 6.

Refinaria Animal: Cada População 1 em uma semana se vale do esterco para produzir Combustível 1, no máximo igual ao nível de Animais: Suínos, Ovinos ou Bovinos, até 10 por semana.

Refinaria de Biomassa: Cada População 1 em uma semana converte Biomassa 1 em Combustível 1, no máximo 10 por semana.

Refinaria Vegetal: Cada População 1 em uma semana converte certos tipos de Plantas 1 (pag. 117) em Biomassa 1 e depois em Combustível 1, no máximo 10 por semana.

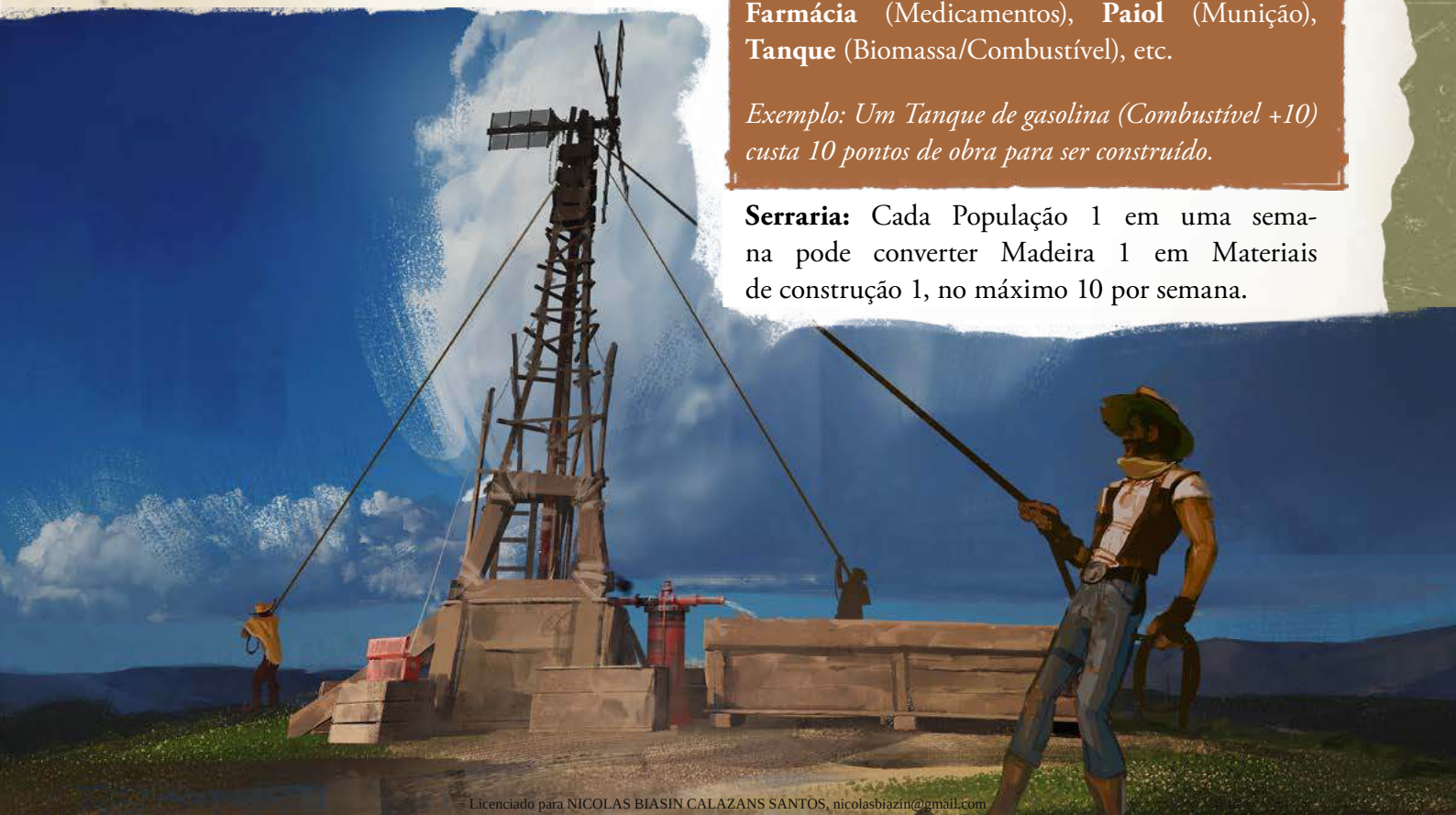
RESERVAS EXPANDIDAS

Aumenta o teto de Reservas para um tipo de Recurso específico abaixo numa quantidade de níveis igual ao total de pontos de obra estabelecidos no começo da construção. Esse bônus de Reserva não deve ser aplicado no valor base do refúgio, apenas no trecho das construções.

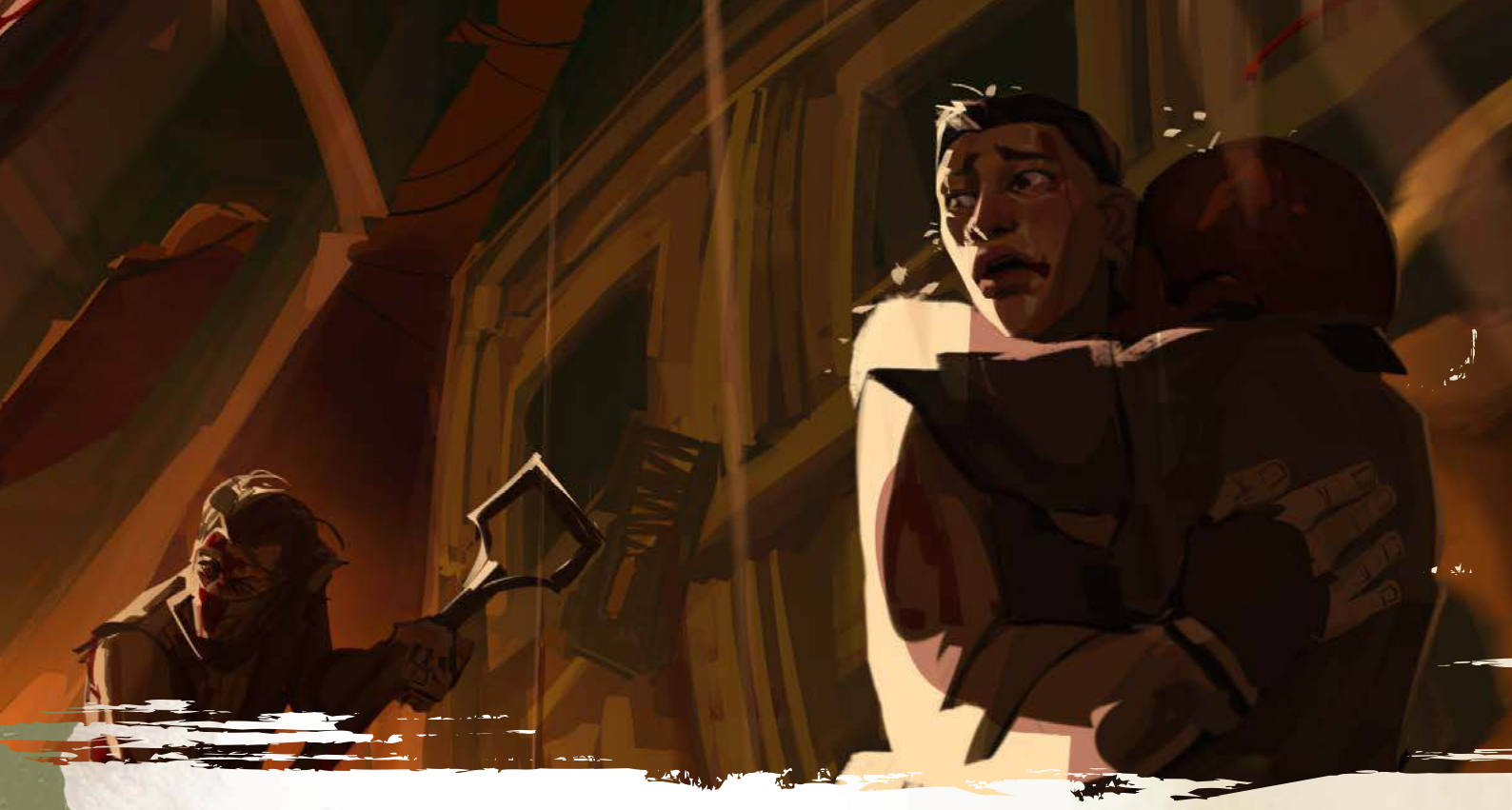
Tipos: **Armarinho** (Vestuário), **Armazém** (Materiais de Construção), **Caixa D'Água** (Água), **Celeiro** (Plantas), **Criadouro** (Animais), **Depósito** (Madeira ou Mineral), **Despensa** (Alimentos), **Farmácia** (Medicamentos), **Paiol** (Munição), **Tanque** (Biomassa/Combustível), etc.

Exemplo: Um Tanque de gasolina (Combustível +10) custa 10 pontos de obra para ser construído.

Serraria: Cada População 1 em uma semana pode converter Madeira 1 em Materiais de construção 1, no máximo 10 por semana.



Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com



CRISES

Existem três gatilhos para Crises em refúgios.

- A População ultrapassa o limite do seu teto.
- A Defesa fica menor que o Perigo da região ou da Beligerância de um refúgio invasor.
- Falta um Recurso no seu respectivo consumo, lembrando que primeiro são adicionados os recursos obtidos na semana para depois fazer a diminuição. Cada semana baixa Água 1, Alimentos 1 e Madeira 1 vezes o nível de População; cada ano baixa Medicamentos 1 vezes o nível de População e a cada dois anos baixa Vestuário 1 vezes o nível de População.

A cada ativamento de Crise, diminua um nível de Moral (mínimo zero) e escolha o resultado ou role 4◆, mas os jogadores escolhem um dado para eliminar:

- **0-1 Símbolos:** Por sorte, os habitantes sobrevivem à Crise sem maiores percalços.
- **2 Símbolos:** Briga interna que cria uma migração de aproximadamente metade da População atual do Refúgio para outro lugar, levando consigo metade dos recursos estocados.
- **3 Símbolos:** Enfermidade que nenhum remédio do Refúgio consegue tratar, o que tira um em todos os testes dos personagens dali até que uma cura seja encontrada e levada até os habitantes. Para remover os destroços por completo será preciso investir População 1 por semana para cada ponto de obra que a construção levou para ser construída.
- **4 Símbolos:** Criatura assimilada de grande tamanho surge no Refúgio colocando em risco Reservas e Construções a critério do(a) Assimilador(a). Alguém precisa lidar com essa ameaça para não haver também uma perda significativa de População.
- **5 Símbolos:** Rebelião que divide a População atual do Refúgio em duas facções antagônicas e inconciliáveis que disputam pelo controle do Refúgio.
- **6+ Símbolos:** O Refúgio é atacado por invasores que precisam ser neutralizados para não haver uma perda significativa de População a critério do(a) Assimilador(a). Se os invasores vencerem, caso não queiram ocupar o lugar, eles podem destruir o Refúgio e levar os seus Recursos consigo.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

TRAGÉDIAS

Existem três gatilhos para Tragédias em refúgios.

- A Moral fica Amotinada (nível 0).
- Fracasso retumbante no enfrentamento de um Conflito de interesse do Refúgio.
- Um único momento oportuno da escolha do(a) Assimilador(a) uma vez dentro da campanha.

A cada Tragédia, exceto na primeira opção, diminua um nível de Moral (mínimo zero) e escolha o resultado ou role 4◆, mas os jogadores escolhem um dado para eliminar:

- **0-1 Símbolos:** Explosão caso possua Combustível 1+, causado por um acidente com vela ou isqueiro, que mata População 1 para cada Combustível 1 na mesma reserva, destruindo todas as construções próximas a critério do(a) Assimilador(a). Nenhum(a) Infectado(a) será morto assim.
- **2 Símbolos:** Assassinato misterioso de um ente querido dentro do refúgio que faz cair mais um nível de Moral (mínimo 0), mas que pode ser revertido se o assassino for descoberto e punido pelo seu crime. Caso o assassinato seja desvendado ou os habitantes acreditem que sim, a Moral fica no mínimo 1.
- **3 Símbolos:** Desabamento de uma das construções de um Refúgio escolhido pelo(a) Assimilador(a) entre os mais utilizados de acordo com a situação. Para remover os destroços por completo será preciso investir População 1 por semana para cada ponto de obra que a construção levou para ser construída.
- **4 Símbolos:** Tempestade terrível que causa estragos em todas as construções feitas com Madeira, precisando de dois pontos de obra para reconstruir cada uma delas.
- **5 Símbolos:** Desastre que faz com que o refúgio perca rapidamente todos os recursos de um determinado tipo definido pelo(a) Assimilador(a) em suas Reservas (mesmo as expandidas), seja uma praga que mata Plantas ou Animais, uma contaminação que estraga Alimentos ou Combustível, etc.
- **6+ Símbolos:** Os Recursos Naturais caem um nível na Região toda. Os jogadores podem escolher qual recurso perderão em fartura, o que pode inviabilizar algumas de suas atividades (pag. 112).

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

DOENÇAS

AVISO

Doenças representam uma fonte de sofrimento para os Infectados e que na vida real geram consequências difíceis que podem criar gatilhos. Assimilação RPG é um jogo e não deve permitir que o sofrimento dos Infectados passe para os jogadores. Se alguém se declarar desconfortável com o assunto na Sessão Zero (pag. 231), o(a) Assimilador(a) pode ignorar esse elemento.

Não foram apenas a flora e a fauna as únicas formas de vida afetadas pela Assimilação. O universo microscópico também foi alcançado: vírus, bactérias e outros seres minúsculos, que com o passar do tempo se transformaram em outras coisas. Infelizmente, algumas delas ainda são capazes de inocular criaturas maiores, como pessoas ou animais, e se espalhar dentro dos Refúgios.

TIPO E INTENSIDADE

No surgimento de uma nova doença na história, o(a) Assimilador(a) deve escolher ou rolar uma das opções. Role 4◆, os jogadores escolhem um dado para eliminar e o(a) Assimilador(a) deve contar o total de símbolos para identificá-la. Para saber a sua intensidade, veja o símbolo que mais aparece na rolagem, entre Fraca (mais), Severa (mais) ou Mediana (empate entre os símbolos).

RESISTÊNCIA

Entrando em contato com o vetor da doença, todo(a) Infectado(a) deve fazer um teste que inclua Resolução, por exemplo, Sobrevivência ou Medicina se já estiver sob tratamento. Não são afetados aqueles que conseguem pelo menos (Fraca), (Mediana) ou (Severa). Podendo refazer o teste diariamente sem o modificador da enfermidade até obter êxito e se livrar desse mal.

ENFERMIDADE

As doenças são chamadas pelo tipo de efeito e cada uma afeta diretamente um Instinto. As intensidades Fraca e Mediana diminuem um dado mantido nos testes desse Instinto e a Severa dois dados. Se desejar, o(a) Assimilador(a) pode acrescentar outros sintomas para indicar um tipo específico de mal que deseja explorar.

- **0-1 Símbolo:** Comunicação Comprometida (Influência)
- **2 Símbolos:** Descompasso Motor (Reação)
- **3 Símbolos:** Confusão Sensorial (Percepção)
- **4 Símbolos:** Fraqueza Muscular (Potência)
- **5 Símbolos:** Supressão Imunológica (Resolução)
- **6+ Símbolos:** Desorientação Cognitiva (Sagacidade)

ENFERMOS

Quando um Refúgio é acometido por uma enfermidade imune aos medicamentos estocados, o mal inutiliza uma parte da População como força de Trabalho (pag. 102): 1 a cada 10 (intensidade Fraca), 1 a cada 5 (intensidade Mediana) ou 1 a cada 3 (intensidade Severa). Depois de uma semana, os primeiros começam a se recuperar, no ritmo de População 1 por semana. As únicas exceções serão as baixas que não vão se recuperar, População 0 (Fraca), 1 (Mediana) ou 3 (Severa).

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CURA

Os Infectados podem enfrentar uma aventura para encontrar um remédio e/ou tratamento efetivo contra essa enfermidade. Podem ser necessárias múltiplas doses de medicamentos se a intenção for vencer a doença em um Refúgio. De modo geral, a doença pode ser erradicada em uma semana de consumo desses fármacos ou de tratamento.

PRAGAS

Alternativamente, o(a) Assimilador(a) pode direcionar a doença para que ela afete as plantações ou animais do Refúgio. Nesse caso, role o teste apenas para determinar a Intensidade da praga, sem se preocupar com o tipo de Enfermidade. Até ser contida, a praga irá arruinar semanalmente uma parte da respectiva reserva: -1 nível para Intensidade Fraca, -2 níveis para Mediana ou -3 níveis para Severa.

RESISTÊNCIA	PENALIDADE	ENFERMOS (POPULAÇÃO)	BAIXAS
FRACA (MAIS 🦌)			
Resolução (👹 ou mais)	-1 dado mantido	1 a cada 10 inutilizados	População 0
MEDIANA (🦌 E 🐺 EMPATAM)			
Resolução (👹👹 ou mais)	-1 dados mantidos	1 a cada 5 inutilizados	População 1 (10 pessoas)
SEVERA (MAIS 🐺)			
Resolução (👹👹👹 ou mais)	-2 dados mantidos	1 a cada 3 inutilizados	População 3 (30 pessoas)

EXEMPLO:

Um enxame de gafanhotos sobrevoa a região e solta um tipo de esporo assimilado que contamina o Refúgio de População 12 (cerca de 120 pessoas). O(a) Assimilador(a) rola 4◆ e consegue 👹👹, 🐺 e 🦌. A enfermidade causa FRAQUEZA MUSCULAR de intensidade Mediana, que subtrai um dado de Potência nos respectivos testes.

O(a) Assimilador(a) pede que cada um dos jogadores faça um teste de Sobrevivência com Resolução, precisando obter ao menos 👹👹 para não ficar doente. Dois Infectados do grupo resistem, mas outros dois ficam enfermos, reduzindo em um os dados mantidos nos testes com Potência. Cada um deles pode refazer esse teste uma vez por dia até obter 👹👹 e se livrar desse mal.

Assim que alcança o Refúgio, tudo pode piorar. No caso, População 1 em cada 5 fica doente. O(a) Assimilador(a) lhes dá algo perto de um mês até encontrarem uma cura, do contrário 10 habitantes doentes (População 1) vão falecer. Alguns veteranos contam que existe uma aldeia com um pajé a cerca de cinco dias de viagem dali. Talvez ele possa ajudá-los.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CRIAÇÃO DE REFÚGIOS

Os jogadores podem criar o seu próprio refúgio inicial dentro de uma região, com características estabelecidas pelo(a) Assimilador(a) como forma de arbitrar a dificuldade que deseja aferir em suas aventuras. Cada novo Refúgio criado assim tem uma quantidade de pontos a ser distribuída entre as seis características: **População, Reservas, Mobilidade, Defesa, Moral e Beligerância**. O teto da População e das Reservas inicialmente é o dobro do valor atual; nenhuma característica de refúgio pode começar com um nível maior que 6, exceto População e Reservas. Cada ponto desses também pode ser usado para comprar uma construção.

NÍVEL DE CRIAÇÃO DE REFÚGIO

Estabelecido pelo(a) Assimilador(a), onde cada ponto de refúgio pode ser investido para aumentar um nível de uma característica ou para criar uma construção. Dormitórios e Reservas Expandidas têm um bônus de 5 vezes o nível do Refúgio (abaixo). As Reservas atuais são escolhidas pelos jogadores.

- **Nível 0:** Ridículo (10 pontos de refúgio)
- **Nível 1:** Pífio (15 pontos de refúgio)
- **Nível 2:** Fraco (20 pontos de refúgio)
- **Nível 3:** Medíocre (25 pontos de refúgio)
- **Nível 4:** Considerável (30 pontos de refúgio)
- **Nível 5:** Forte (35 pontos de refúgio)
- **Nível 6:** Poderoso (40 pontos de refúgio)

EXEMPLOS

Os três primeiros Refúgios abaixo foram criados com pontos para representar as comunidades que podem ser construídas pelos jogadores, já os três últimos casos são do tipo que pode ser criado pelo(a) Assimilador(a), sem limite de pontos.

BANDO DE NÔMADES

População 1/2, Reservas 9/12, Mobilidade 2, Defesa 2, Moral 4 e Beligerância 2 (grupo fraco).

Mobilidade: Aproximadamente 10 mulas (levam até 20 indivíduos).

Reservas Atuais: Água 2, Alimento 3, Animais: Mulas 2 e Madeira 2.

FAZENDA PACÍFICA

População 2/4, Reservas 10/20, Mobilidade 0, Defesa 3, Moral 5 e Beligerância 0 (grupo medíocre).

Construções: Celeiro (Plantas +15), Fonte de Água, Despensa (Alimentos +15), Oficina de Equipamentos e Refeitório.

Mobilidade: Nenhuma.

Reservas Atuais: Alimentos 2, Madeira 2, Plantas: Trigo 3, Animais: Ovelhas 1 e Medicamentos 2.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

VILAREJO DE EXPLORADORES

População 4/8, Reservas 15/30, Mobilidade 2, Defesa 3, Moral 4 e Beligerância 2 (grupo Forte).

Construções: Celeiro (Plantas +30), Fonte de Água, Despensa (Alimentos +30), Refeitório e Serraria.

Mobilidade: Aproximadamente 10 cavalos (levam até 20 indivíduos).

Reservas Atuais: Alimentos 5, Plantas: Raízes 5, Animais: Cavalos 1 e Madeira 4.

POVOADO INSULAR

População 14/20, Reservas 100/140, Mobilidade 2, Defesa 1, Moral 4 e Beligerância 3.

Construções: Boticário, Celeiro (Plantas +50), Despensa (Alimentos +20), Fonte de Água, Parlatório (centro comunitário), Porto e Serraria.

Mobilidade: Dois barcos de pescadores que comportam cerca de 10 indivíduos cada.

Reservas Atuais: Plantas: Milho 33, Animais: Vacas 5, Madeira 14, Alimento 14, Vestuário 14, Medicamentos 14 e Materiais de Construção 6.

BASE MILITAR

População 8/12, Reservas 78/80, Mobilidade 4, Defesa 6, Moral 4 e Beligerância 6.

Construções: Celeiro (Plantas +15), Fábrica de Munições, Fonte de Água, Fortificação, Oficina Mecânica, Refinaria (Biomassa), Tanque (Biomassa/Combustível +15) e Sonda de Perfuração.

Mobilidade: Cinco motos (até 2 passageiros cada), quatro jipes (até 5 passageiros cada) e um tanque de guerra (até 10 passageiros).

Reservas Atuais: Plantas: Maçãs 16, Animais: Carneiros 4, Biomassa 8, Combustível 22*, Munição 16, Vestuário 4 e Medicamentos 8. *Substitui Madeira no consumo semanal (pag. 114).

GRANDE MERCADO

População 12/24, Reservas 156/200, Mobilidade 0, Defesa 5, Moral 6 e Beligerância 5.

Construções: Despensa (Alimentos +50), Fonte de Água, Oficina Mecânica, Refeitório, Refinaria Animal, Tanque (Combustível +50).

Reservas Atuais: Alimento 24, Madeira 12, Plantas: Variadas 20, Animais: Variados 20, Combustível 20, Munição 20, Vestuário 20 e Medicamentos 20.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

RECURSOS

Para sobreviver, os Refúgios precisam coletar, produzir e estocar recursos em suas reservas, pois a partir do momento que um nível é requisitado e a comunidade não possui, uma Crise deve ser ativada (pag. 106). Esse controle deve ser feito pelo(a) Assimilador(a), a não ser que os jogadores adotem um desses lugares como sua casa e passem a administrá-lo, mesmo que seus personagens não sejam os regentes.

- **Recursos Naturais:** Água, Plantas, Animais, Madeira, Minerais e Biomassa.
- **Recursos Manufaturados:** Alimento, Vestuário, Munição, Combustível, Medicamento e Material de Construção.

Trabalhadores: Quanto maior a População de um refúgio, mais habitantes podem ser investidos para produzir Recursos. População 1 significa que cerca de dez pessoas podem se envolver numa atividade, lembrando que a cada seis níveis de População (aproximadamente 60 habitantes), em geral um é composto por pessoas que não podem trabalhar (cerca de 10 dependentes). Não é possível executar mais do que uma atividade ao mesmo tempo.

Escambo: Muitos dos Refúgios estabelecem alianças e rotas de comércio para que possam trocar Equipamentos, Artefatos, Recursos e proteção. Não há uma regra concreta além de "abre mais a mão quem precisa mais", lembrando que é preciso estabelecer quem é responsável pelo transporte das reservas trocadas.

Exemplo: Um grupo montado de patrulheiros pode oferecer proteção a uma fazenda próxima em troca de Alimentos e Madeira, às vezes transportando outros recursos de Refúgios mais distantes.

ÁGUA

Regiões onde há fartura de Água possuem muitas fontes abundantes, mas certos Refúgios sem essa comodidade precisam estocar Água em suas reservas, investindo População 1 em uma semana para trazer em baldes uma quantidade de Água igual ao nível de Recursos Naturais da região.

Abundância: Uma Fonte de Água (construção) se vale de um rio, lago, açude, poço ou similar que dispensa a necessidade da estocagem de Água.

Consumo da População: Cada semana consome um nível de Água por nível de População do refúgio, se faltar ative uma Crise.

Exemplo: Uma casa isolada possui População 2 (cerca de 20 habitantes) que consome Água 2 a cada semana para evitar uma Crise, mas esse controle de água se torna desnecessário se possuir uma Fonte de Água (construção), que considera como se tivesse uma fonte infinita desse recurso.

Consumo de Plantas e Animais: Sem uma Fonte de Água (construção) será preciso baixar um nível de Água para cada nível de Animais e de Plantas no Refúgio por semana. A falta nesse caso não gera uma Crise, apenas a perda dos respectivos recursos.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

ALIMENTO

Não é preciso especificar o tipo, pois todos atendem o mesmo propósito nutritivo.

Consumo da População: Cada semana consome um nível de Alimento por nível de População do Refúgio sem Fonte de Água, se faltar ative uma Crise.

Consumo dos Animais: Para cada nível de Animais do Refúgio será preciso baixar um nível de Planta ou Alimentos caso não exista capim ou similar como substituição. A falta nesse caso não gera uma Crise, só a perda dos respectivos Recursos.

Cozinha: Cada População 1 pode investir uma semana de trabalho para produzir até Alimentos 10 (20 ampliado por Refeitório ou mais com Moinho):

- Plantas 1 ou Animais: Aves, Peixes ou Roedores 1 é convertido em Alimentos 1
- Animais: Suínos, Ovinos ou Cervídeos 1 é convertido em Alimentos 3
- Animais: Bovinos, Equinos ou Camelídeos 1 é convertido em Alimentos 6.

Exemplo: Um bando de salteadores instalado numa caverna possui Plantas: Raízes 3, por isso investe População 1 para transformar esse recurso em Alimentos 3 em uma semana. Se tivessem Plantas: Raízes 5, os mesmos trabalhadores (cerca de 10) poderiam produzir Alimento 5 no mesmo tempo.

Leite e Ovos: Cada Refúgio com reserva de Animais que produzem leite ou ovos pode gerar Alimento sem sacrificar vidas. Para cada População 1 investida numa semana nessa atividade gera Alimento 1, num limite semanal igual ao nível de Animais do Refúgio, até Alimento 10 por semana.

Caça e/ou Pesca: Em Regiões com fartura de Animais, a cada População 1 investida numa semana para essa atividade obtém Alimentos 1 vezes os Recursos Naturais da Região. No inverno é possível reduzir essa produção, a depender do frio. O(a) Assimilador(a) pode diminuir a produção em um nível por semana se a fonte de caça ou pesca for limitada, podendo chegar a zero.

Exemplo: O grupo formado por uma dezena de fugitivos de uma mina de escravizados estão numa floresta com Tamanho 2 e Recursos Naturais 3, onde há um enorme lago com peixes. Improvisando lanças de bambu, eles procuram estocar Alimentos. Em uma semana, a População 1 consegue Alimentos 3. Se continuarem a pescar na semana seguinte vão conseguir apenas Alimentos 2.

Coleta: Em Regiões com fartura de Plantas, a cada População 1 investida numa semana para essa atividade obtém Plantas 1 vezes o valor de Recursos Naturais da sua Região. No inverno essa quantidade pode ser reduzida, a depender do frio. O(a) Assimilador(a) pode diminuir a produção um nível por semana se a fonte de coleta for limitada.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazzi@gmail.com

ANIMAIS

Especifique o(s) tipo(s) de animais criados no refúgio, pois eles servem para objetivos distintos, como permitir Mobilidade, produzir Alimento e/ou Vestuário, etc.

Tipos: peixes, roedores, aves, suínos, cervídeos, ovinos, bovinos, equinos, camelídeos, etc.

Consumo dos Animais: Baixe um nível de Água e um nível de Plantas ou Alimentos por nível de Animais no refúgio por semana, mas a falta nesse caso não leva a uma Crise, mas a perda dos respectivos recursos. Se houver uma Fonte de Água (construção), baixa apenas um nível de Plantas ou Alimentos, se houver capim ou similares, nem isso.

Reprodução: O Refúgio ganha Animais 1 para cada Animais 1 que possui em ciclos que variam pelo tipo: seis meses (aves, peixes e roedores), um ano (suínos, ovinos e cervídeos) ou quatro anos (bovinos, equinos e camelídeos).

BIOMASSA

Existem três fontes diferentes, todas voltadas à produção de Combustível. Não é possível criar Combustível sem uma refinaria.

Vegetal: Em uma Refinaria Vegetal (construção), cada População 1 em uma semana converte certas Plantas 1 em Biomassa 1 e depois em Combustível 1, no máximo 10 por semana.

Animal: Em uma Refinaria Animal (construção), cada População 1 se vale do esterco para produzir Combustível 1 para cada três níveis de Animais do Refúgio, no máximo 10 em uma semana. Nenhum bicho é sacrificado nesse processo como acontece na Refinaria Vegetal.

Biomassa: Em uma Refinaria de Biomassa (construção), cada População em uma semana produz até Combustível 10 sacrificando a respectiva quantidade de Biomassa.

COLETA DE BIOMASSA: Em uma construção especificada abaixo, cada População 1 pode tirar Biomassa 1 para cada nível de Recursos Naturais da Região. Petróleo e gás natural podem ser convertidos depois em Combustível para encher o taque dos veículos.

Tipos: Sonda de Perfuração (petróleo), Mina de Gás (gás natural), Mina de Carvão (carvão mineral) ou Mina de Piche (resina natural).

Substituição: Se desejar, Combustível 1 ou Biomassa 1 pode valer como Madeira 5 no consumo semanal de um refúgio para evitar Crises.

COMBUSTÍVEL

Não se faz necessário especificar o tipo, pois todos atendem os mesmos propósitos. Não é possível produzir Combustível sem uma Refinaria (construção).

Consumo: Cada semana consome um nível de Combustível por nível de Mobilidade utilizando veículos na semana, se faltar eles deixam de funcionar.

Substituição: Se desejar, Combustível 1 pode valer como Madeira 5 no consumo semanal de um refúgio para evitar Crises.

MADEIRA

Diferente das Plantas e dos Animais, não é preciso especificar o tipo, pois toda Madeira pode ser usada para produzir materiais de construção e fazer fogo.

Consumo: Cada semana consome um nível de Madeira por nível de População do Refúgio, se faltar ativa uma Crise. Nos lugares onde a temperatura cai muito, nos meses do outono e inverno o consumo pode subir para Madeira 2 ou 3 por semana, a critério do(a) Assimilador(a) pelo frio da região.

Coleta: Desde que exista fartura de Madeira na Região e ferramentas para tirá-la, para cada População 1

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

investida nessa atividade por uma semana produz Madeira 1 vezes o valor de Recursos Naturais da Região, o que for menor. No inverno, a produção pode cair, a critério do(a) Assimilador(a) pelo frio. O(a) Assimilador(a) deve diminuir a produção um nível por semana se a fonte de Madeira for limitada.

Obras: Em uma Serraria (construção), cada População 1 pode converter Madeira 1 em Materiais de Construção 1. Não é possível criar Materiais de Construção feitos com Madeira sem uma Serraria.

Substituição: Se desejar, Combustível 1 ou Biomassa 1 pode valer como Madeira 5 no consumo semanal de um Refúgio para evitar Crises.

MATERIAIS DE CONSTRUÇÃO

De modo geral, é melhor tratá-los de forma ampla, a não ser que o(a) Assimilador(a) queira lidar com algo mais específico (pedra, asfalto, cimento, vidro, etc.).

Custo de Construção: Cada construção possui uma quantidade de pontos de obra investidos para levantá-la e torná-la funcional. Cada População 1 e Materiais de Construção 1 investidos em uma semana de trabalho geram um ponto de obra, desde que haja um(a) Infectado(a) com a característica Construtor (pag. 87), do contrário será preciso ter êxito em um teste semanal de *Engenharia* para ganhar o respectivo ponto de obra. A não ser que a descrição diga o contrário, para ficar pronta uma construção de Madeira custa 10 pontos de obra e de Minerais custa 20 pontos.

Manutenção: Construções de Madeira precisam de um ponto de obra por ano, enquanto as de Minerais um ponto a cada dez anos. Construções que acumulam mais de cinco pontos de obra para manutenção não realizados irão ruir e deixar de produzir seus efeitos.

Substituição: Se desejar, Materiais de Construção 1 criados originalmente com Madeira 1 podem valer como esse Recurso no respectivo consumo semanal de um Refúgio para evitar Crises.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

MEDICAMENTOS

Todos valem para o mesmo propósito de aliviar e curar males. De modo geral, é melhor tratá-los de forma ampla, a não ser que o(a) Assimilador(a) queira lidar com algo mais específico.

Consumo: Cada ano consome um nível de Medicamentos por nível de População do Refúgio, se faltar ative uma Crise.

Produção: Em um Boticário (construção), cada População 1 converte Plantas 1 em Medicamentos 1. Não é possível criar Medicamentos sem um Boticário.

MINERAIS

É a forma mais bruta e menos estocada entre os Recursos Naturais, pois são mais pesadas e difíceis de serem coletadas. Materiais de Construção feitos com Minerais são muito mais resistentes a incêndios e a erosão.

Coleta: Em uma Pedreira (construção), cada População 1 em uma semana coleta uma quantidade de níveis de Minerais vezes o valor de Recursos Naturais da região com fartura de Minerais.

Obras: Em uma Fábrica para Obras (construção), cada População 1 em uma semana converte Minerais 1 em Materiais de Construção 1. Não é possível criar Materiais de Construção com Minerais sem uma Fábrica para Obras.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CAVAZANS SANTOS, nicolasbiasin@gmail.com

MUNIÇÃO

Como os Medicamentos, de modo geral é melhor tratá-los de forma ampla, a não ser que o(a) Assimilador(a) queira lidar com algo mais específico.

Consumo: Os habitantes podem recarregar suas armas e baixar um nível de Munição para cada nível de População armada, um total que se extingue em uma única batalha ou pelo próximo mês, contando treinamento de tiro ao alvo. Sem Munição, as armas de fogo ficam inúteis.

Fabricação: Em uma Fábrica de Munição (construção), cada População pode produzir até Munição 10 sacrificando a mesma quantidade de Minerais. Não é possível criar Munição sem uma Fábrica de Munição.

PLANTAS

É preciso especificar o(s) tipo(s) de frutas, vegetais e fungos que o refúgio estoca nas suas Reservas, pois elas servem para diferentes propósitos, como produzir Alimento, Vestuário e/ou Medicamentos. Plantas comestíveis podem ser convertidas imediatamente em Alimento.

Consumo das Plantas: Se não houver uma Fonte de Água (construção), baixe um nível de Água a cada nível de Plantas no Refúgio por semana. A falta nesse caso leva à respectiva perda de Recursos.

Plantação: Mesmo que as colheitas sejam sazonais, neste sistema cada População 1 gera Plantas 1 por semana para cada nível de Recursos Naturais da Região. No inverno esse total produzido pode diminuir a depender do frio que costuma fazer, a critério do(a) Assimilador(a).

VESTUÁRIO

Como os Medicamentos e a Munição, de modo geral é melhor tratá-los de forma ampla, a não ser que o(a) Assimilador(a) queira lidar com algo mais específico.

Consumo: Cada dois anos baixam um nível de Vestuário por nível de População, se faltar ativa uma Crise.

Produção: Em uma Casa de Costura (construção) todo Vestuário produzido ali gera um Vestuário adicional. Não é preciso ter uma Casa de Costura para criar Vestuário.

Tecido: Certas Plantas podem produzir Vestuário, como algodão, linho, juta, seda, cânhamo, bambu, etc. Cada População 1 pode converter Plantas 1 ou Animais 1 em Vestuário 1, no máximo 10 por semana. Animais convertidos em Alimentos podem gerar também Vestuário no mesmo nível.

Lã: Animais ovinos como cabras, carneiros e ovelhas podem produzir Vestuário. Cada População 1 investido em uma semana nessa atividade pode produzir Vestuário 1, até o nível de Animais uma vez por semestre sem sacrificar nenhum bicho.

Pilhagem: Como outros recursos, é possível retirar o Vestuário de mortos e de suas Reservas.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

EXEMPLO DE SOBREVIVÊNCIA

Existe uma região difícil de encontrar, um vale cercado por morros altos exceto por uma entrada estreita no sul, cuja geografia é tão irregular que impede qualquer tipo de mobilidade exceto a pé. Lá vivem três comunidades que conseguiram encontrar um equilíbrio que permitiu coexistirem pacificamente nos últimos dez anos, pelo menos até agora. No começo da história, um grupo de invasores se valeu de uma trilha pelos morros que permitiu chegar sorrateiramente e colocar a sobrevivência de todos os habitantes da região em risco.

VALE DOS MONTES CASTANHOS (COLINAS)

Tamanho	Perigo	Habitação
2	1	2
Recursos Naturais 4 (Água, Animais Planta e Madeira)		
Contaminação	**Deslocamento**	
1	3	
Marcos Geográficos Largo dos Porcos, Horta Verde e o Forte do Vale.		

LARGO DOS PORCOS (REFÚGIO OESTE)

População 6/8, Reservas 15/30, Mobilidade 0, Defesa 3, Moral 4 e Beligerância 2.

Construções: Pocilga (Animais: Suínos +20), Despensa (Alimentos +20), Fonte de Água, Refeitório, Refinaria Animal e Tanque (Combustível +20).

Reservas Atuais: Alimentos 20, Animais: Suínos 20, Combustível 20, Vestuário 6*, Madeira 3 e Medicamentos 6*.
*Recebidos da Horta Verde.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

HORTA VERDE (REFÚGIO LESTE)

População 8/10, Reservas 20/35, Mobilidade 0, Defesa 1, Moral 5 e Beligerância 1.

Construções: Anfiteatro (centro comunitário), Boticário, Casa de Costura, Celeiro (Plantas +20), Despensa (Alimentos +20), Fonte de Água e Refeitório.

Reservas Atuais: Alimentos 20, Plantas: Legumes 20, Combustível 6*, Vestuário 8 e Medicamentos 6. *Recebidos do Largo dos Porcos.

FORTE DO VALE (REFÚGIO SUL)

População 5/6, Reservas 20/30, Mobilidade 0, Defesa 4, Moral 4 e Beligerância 4.

Construções: Caixa D´Água (Água +20), Despensa (Alimentos +20), Oficina de Equipamentos (nível 1; faz lanças, arcos e flechas) e Fortificação (portão que fecha a entrada do vale).

Reservas Atuais: Água 20*, Alimentos 20*, Combustível 5*, Vestuário 5*, Madeira 5 e Medicamentos 5*. *Recebidos do Largo dos Porcos e da Horta Verde.

CARCARÁS (INVASORES)

População 2/4, Reservas 8/8, Mobilidade 0, Defesa 1, Moral 4 e Beligerância 4.

Reservas Atuais: Água 2, Alimentos 2, Madeira 2 e Munição 2.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Depois de observar de longe que o Forte do Vale seria um lugar difícil de conquistar, os Carcarás capturaram um caçador desavisado, que sob tortura os ensinou um caminho pelos morros altos. O(a) Assimilador(a) só precisa escolher qual dos dois será o primeiro alvo: o Largo dos Porcos ou a Horta Verde. Enquanto ninguém do vale sabe da sua presença, no começo eles devem usar apenas a sua Beligerância 4 para criar Perigo 4 e forçar uma ou mais Crises com o tempo, até serem identificados, obrigando-os a conquistar um dos dois refúgios, o que provavelmente deve acontecer graças às suas armas de fogo e à ignorância dos alvos de que têm pouca munição. Está preparado então o tabuleiro para o início dessa tensão causada pelos Carcarás.

REGIÃO SOB ATAQUE

Os Carcarás foram trinta soldados rebeldes que quase iniciaram uma insurreição numa base paramilitar que ainda existe bem longe dali. Derrotados, optaram por deixar esse Refúgio em busca de outras oportunidades e nos últimos meses viveram saqueando e destruindo outros Refúgios. Desde então, perderam dez companheiros nesses ataques até entenderem que deveriam tomar um Refúgio para se assentarem novamente. Alguns já haviam ouvido falar sobre o Vale dos Montes Castanhos e a muralha de morros que cercam e protegem a Região, por isso decidiram por meio de votação que era para lá que deveriam concentrar seus esforços de sobrevivência.

Originalmente esses invasores foram pensados para serem os antagonistas das aventuras nesse vale, pois como a Região não tem espaço para um quarto Refúgio por causa do seu Tamanho (pag. 99), os Carcarás devem no mínimo tomar uma das comunidades para si. Como eles sabem que os outros dois Refúgios iriam retaliar, o seu plano é tomar o controle das três comunidades por meio da intimidação ou fazê-las brigar entre si. Como vieram de uma base militar, eles possuem alguns fuzis, binóculos, mochilas de acampamento, facas de combate e poucas granadas, artefatos que podem vir a ser aproveitados pelos defensores do vale à medida que alguns invasores forem capturados.

Seu plano é tomar o Largo dos Porcos e/ou a Horta Verde antes que os guerreiros do Forte do Vale se

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

deem conta do ataque. Desta forma, usarão os prisioneiros como reféns para negociar uma rendição na qual os três refúgios fiquem submetidos aos Carcarás, que ao menos inicialmente se comprometem em serem justos e respeitosos desde que sejam obedecidos. Se forem vitoriosos, eles continuarão razoáveis até entenderem como funciona a politicagem local, para minar as lideranças anteriores e começar a cometer excessos, com a certeza de que não serão censurados por isso.

RESISTÊNCIA OU SUBSERVIÊNCIA

Os Infectados podem ter origem em qualquer um dos três Refúgios do vale. No início do jogo, eles sequer imaginam que exista uma ameaça — uma boa oportunidade para se familiarizar com as regras deste capítulo e, quem sabe, até despertar uma leve desconfiança entre as comunidades.

Quando todos começarem a sentir que já entenderam tudo e que as coisas estão ficando fáceis, é a hora de acontecer o primeiro ataque. A Beligerância 4 dos Carcarás supera a Defesa 3 do Largo dos Porcos e a Defesa 1 do Horto Verde. Por isso, o(a) Assimilador(a) aciona uma Crise (pag. 106) no primeiro alvo ou simplesmente narra que os Carcarás invadiram o local. A vitória deles será inevitável, a menos que os Infectados reajam de forma heroica — podendo escapar e se reportar ao Forte do Vale para, juntos, tentar conter o avanço inimigo.

O segundo confronto poderá ocorrer no outro refúgio, caso os jogadores sejam rápidos e estratégicos o bastante para evitar um novo ataque. No entanto, os Carcarás também podem optar por manter o controle sobre o primeiro Refúgio conquistado e negociar para que seu domínio sobre o novo Refúgio seja reconhecido pelos demais e sua permanência pacificada. Essa decisão pode prolongar o sofrimento dos defensores e transformar o conflito em um jogo político, disputando a lealdade da população local em novos confrontos territoriais.

A situação se complica ainda mais se os Carcarás conseguirem convencer alguns prisioneiros a se unir a eles. Por outro lado, nada impede que os Infectados tentem negociar — ou até mesmo trair — os habitantes originais do vale.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CAPÍTULO 4: ASSIMILAÇÃO

As maiores batalhas em Assimilação RPG não são travadas em cidades arruinadas, florestas infestadas ou estações abandonadas, pois a maior delas se passa nos corpos e mentes dos Infectados.

Dentro de cada um deles, um cabo de guerra silencioso acontece entre a **Determinação humana** — feita de memória, desejo e vínculo — e a força cega e inevitável da **Assimilação**. De um lado, a mente luta para preservar o que nos torna humanos. Do outro, um organismo ativo, adaptativo, que busca apenas sobreviver e evoluir. A cada cena, a cada decisão difícil, a cada frustração, arrependimento, crise ou sentimento de fracasso, essa tensão se agrava. A cada laço formado, momento desfrutado e propósito alcançado, essa tensão se ameniza.

A Assimilação é uma força evolutiva que busca o aprimoramento constante do corpo. Desenvolver sistemas biológicos existentes, suprimir ou substituir os obsoletos, e buscar novos caminhos evolutivos para sobreviver e prosperar. Reestrutura tecidos, altera funções corporais e ajusta padrões fisiológicos.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Essas mudanças são chamadas de **Assimilações**, e se manifestam como habilidades extraordinárias, mutações visíveis ou capacidades sobre-humanas. Por padrão, podem ser classificadas em quatro categorias:

- **Assimilações Evolutivas** (♥)
  evolução harmônica que molda o corpo e as capacidades com precisão para gerar melhorias biológicas;
- **Assimilações Adaptativas** (♦)
  transformações que geram vantagens adaptativas com consequências desfavoráveis;
- **Assimilações Inoportunas** (♠)
  mutações inconvenientes que seguem caminhos evolutivos inoportunos, gerando deformações ou perda de capacidades;
- **Assimilações Singulares** (♣)
  escolhidas pelas condições ambientais, representam o ajuste do corpo assimilado à natureza local.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

EVOLUINDO E ASSIMILANDO

Evoluir é se adaptar para sobreviver, para se defender. O corpo atende funções essenciais à sobrevivência, e a Assimilação aprimora a capacidade de moldar sua estrutura, isso vale para todas as funções corporais incluindo funções motoras e até o próprio ego. No momento em que o corpo sente a necessidade de remodelar o ego para permitir que a consciência recue dando lugar ao domínio dos instintos, iniciando o processo de Assimilação.

- Quando perde D sem pontos restantes no D, o A avança para abrir o D inferior, dando início ao processo de mutações decorrentes da Assimilação. O(a) Infectado(a) deve fazer um **Teste de Assimilação: rola 1◆ + (1⬟ para cada A – o novo nível incluso).** Anote os símbolos 😈🦌🐺 obtidos.

- Se o total de 🐺 acumuladas em Assimilações **Inoportunas** anteriores somado ao número de 🐺 mantidas no resultado desta rolagem **atingir 10**, o(a) Jogador(a) **perde o controle da personagem para a Assimilação para sempre.** O(a) Infectado(a) torna-se um ser irracional controlado apenas por seus instintos, tornando-se personagem do(a) Assimilador(a), que assume seu destino de forma definitiva.

No próximo repouso cada Infectado(a) **que iniciou o processo de mutação** puxa uma carta:

- Para cada 😈, uma carta do baralho de Assimilações **Evolutivas (♥);**

- Para cada 🦌, uma carta do baralho de Assimilações **Adaptativas** (◆);

- Para cada 🐺, uma carta do baralho de Assimilações **Inoportunas** (♠).

- O(a) Assimilador(a) pode incluir uma ou mais cartas de Assimilações **Singulares** (♣) como opções para o(a) Jogador(a).

Cada carta representa um Aspecto da Assimilação, cada uma com opções de mutações com diferentes custos de aquisição. Quando sortear uma carta do baralho de Assimilações, os símbolos obtidos no teste definem a quantidade de pontos que o(a) Jogador(a) tem para gastar.

- **Todos** os pontos obtidos no resultado do **Teste de Assimilação** precisam ser gastos;

- Algumas habilidades mais avançadas possuem um requisito em A para **adquiri-las** – considere para isso o novo A atingido. Mutações já obtidas permanecem mesmo que o A reduza;

- Se o(a) Infectado(a) atinge **Clareza de Propósito** antes do fim da cena, todas as 🐺 são anuladas do resultado;

A maneira que os pontos obtidos são gastos cabe unicamente ao(à) Jogador(a), não sendo necessário usar todas as cartas sorteadas, afinal, elas devem seguir o caminho mais adequado ao(à) Infectado(a) e ao ambiente que o cerca. As habilidades das cartas são independentes entre si – um(a) Infectado(a) pode adquirir a terceira mutação de uma Assimilação sem ter as anteriores.

- Todos os Infectados que começarem a aventura com A devem realizar um **Teste de Assimilação** para determinar suas mutações. A quantidade de ⬟ rolados para esse teste irá depender do A inicial.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

ANATOMIA DAS CARTAS

CANTO SUPERIOR ESQUERDO

Símbolo da categoria de Assimilação.

CANTO SUPERIOR DIREITO

Carta correspondente no baralho padrão.

CAIXA DE TEXTO SUPERIOR

Aspecto da Assimilação

CAIXA DE TEXTO À ESQUERDA

Custo para adquirir a mutação da Assimilação.

CAIXA DE TEXTO À DIREITA

Texto resumido de cada mutação.

O símbolo D representa Nível de Determinação, o símbolo D▶ representa Ponto de Determinação.

O símbolo A representa Nível de Assimilação, o símbolo ◀A representa Ponto de Assimilação.

O símbolo S representa Nível de Saúde, o símbolo S representa Ponto de Saúde.

O símbolo P representa um aumento na quantidade de no custo de ativações ou uma redução de no resultado de personagens.

Sempre que alguma condição reduzir valor pela metade, se o resultado for fração, arredonde para cima.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

ASSIMILAÇÕES EVOLUTIVAS

As ASSIMILAÇÕES EVOLUTIVAS representam o a harmonia entre o corpo do(a) Infectado(a) e a força evolutiva da Assimilação. Elas surgem quando o organismo mutante atua de forma precisa e benéfica, ampliando as capacidades naturais sem gerar dor, deformidades ou perturbações evidentes.

Essas mutações moldam o corpo para melhor reagir ao ambiente, à ameaça ou à necessidade. Cada Infectado(a) que manifesta uma Assimilação Evolutiva vê seus talentos, instintos ou resistências adaptados ao ambiente ao seu redor, muitas vezes de forma imperceptível a olhos desavisados.

Em jogo, as cartas de Copas ♥ representam essas mudanças. Cada carta apresenta efeitos independentes que modificam atributos, habilidades sensoriais, capacidades físicas ou conexões biológicas.

Assimilação Sensitiva A♥

O(a) Infectado(a) desenvolve uma percepção intuitiva para criaturas assimiladas e eventos futuros, navegando pelas tensões do ambiente usando o sexto sentido.

🐷 – Sensibilidade
Gasta um D▶ para sentir a presença de criaturas assimiladas em até 30 metros pelo restante da cena.

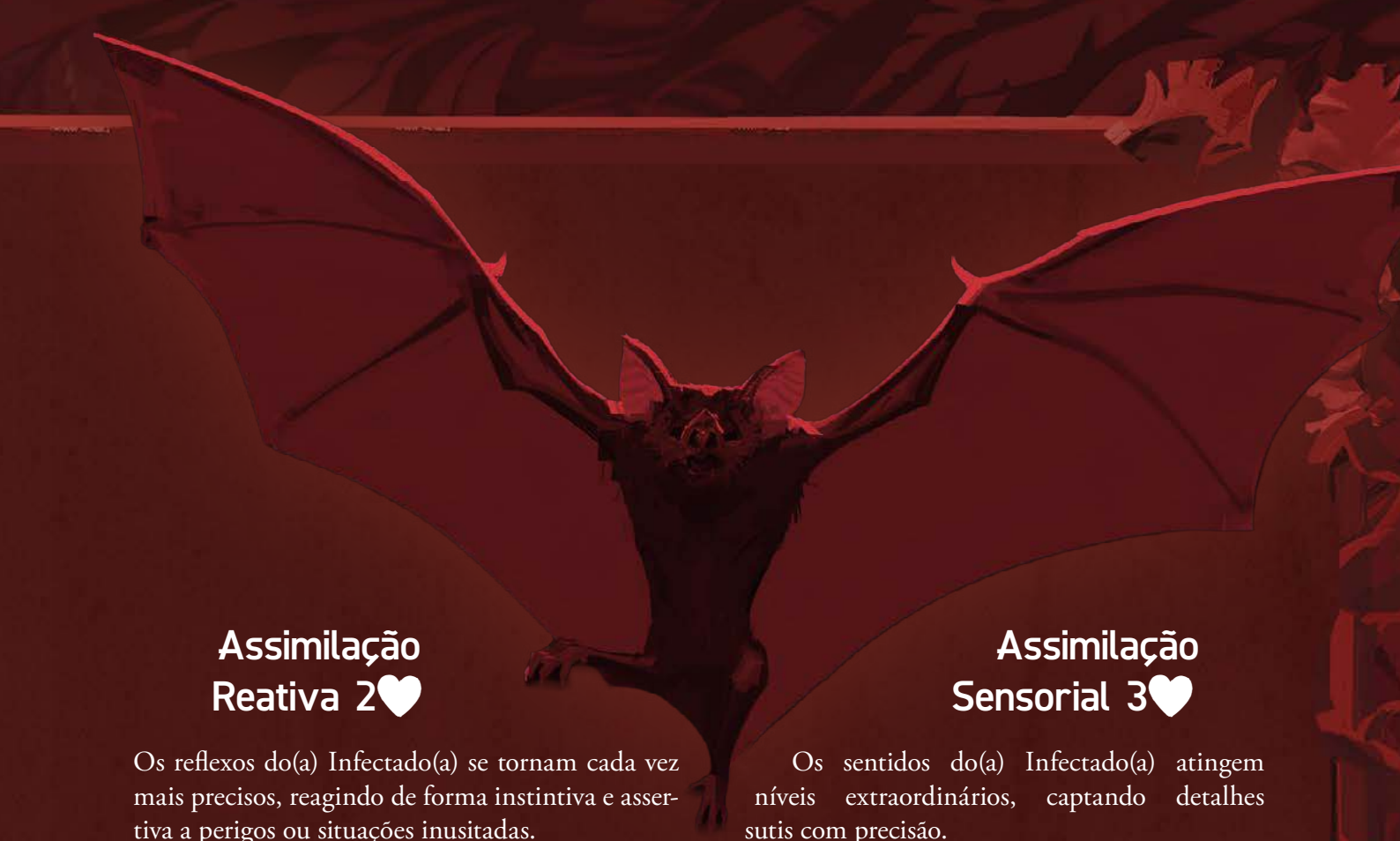
🐷🐷 – Consciência
Mantenha um dado adicional sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Percepção.*

🐷🐷🐷 – Discernimento
Adicione 🦌 à face de um dado mantido que já tenha pelo menos 🦌 em testes de Ação do(a) Infectado(a).

🐷🐷🐷🐷 – Presciência: A 3+
No começo da sessão, o(a) jogador(a) rola dois dados do tipo que escolher, anotando o resultado para substituí-los por quaisquer dados do mesmo tipo rolados posteriormente por qualquer pessoa ao longo da sessão de jogo, incluindo o(a) Assimilador(a), uma vez cada dado.

🐷🐷🐷🐷🐷 – Complicar: A 5+
Sempre que alguém realizar um teste na presença do(a) Infectado(a), você pode gastar um D▶ para escolher um dado para ser rolado novamente, substituindo o resultado anterior.

🐷🐷🐷🐷🐷🐷 – Vidência: A 7+
O(a) Infectado(a) consegue prever Crises (pag. 106). No momento em que seria ativada, o(a) Assimilador(a) adia o seu efeito em até 24 horas, dando oportunidade para o(a) Infectado(a) adotar contramedidas efetivas que possam cancelá-la antes que aconteça.



Assimilação Reativa 2♥

Os reflexos do(a) Infectado(a) se tornam cada vez mais precisos, reagindo de forma instintiva e assertiva a perigos ou situações inusitadas.

– Ligeiro
Recebe um ponto em *Reação* – pode ultrapassar o limite máximo.

– Rápido
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua Reação, você pode usar um ◀A para adicionar ao resultado.

– Preciso
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Reação*, anule no resultado.

– Alígero: A 3+
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Reação*, substitua qualquer quantidade de por no resultado.

– Hábil: A 5+
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Reação*, você adiciona um ao resultado. Pode ser ativado em conjunto com ***Rápido***, acumulando os efeitos.

– Celeridade: A 7+
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Reação*, substitua todos os ■ por ◆ na pilha de dados.

Assimilação Sensorial 3♥

Os sentidos do(a) Infectado(a) atingem níveis extraordinários, captando detalhes sutis com precisão.

– Perceptivo
Recebe um ponto em *Percepção* – pode ultrapassar o limite máximo.

– Alerta
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Percepção*, você pode usar um ◀A para adicionar ao resultado.

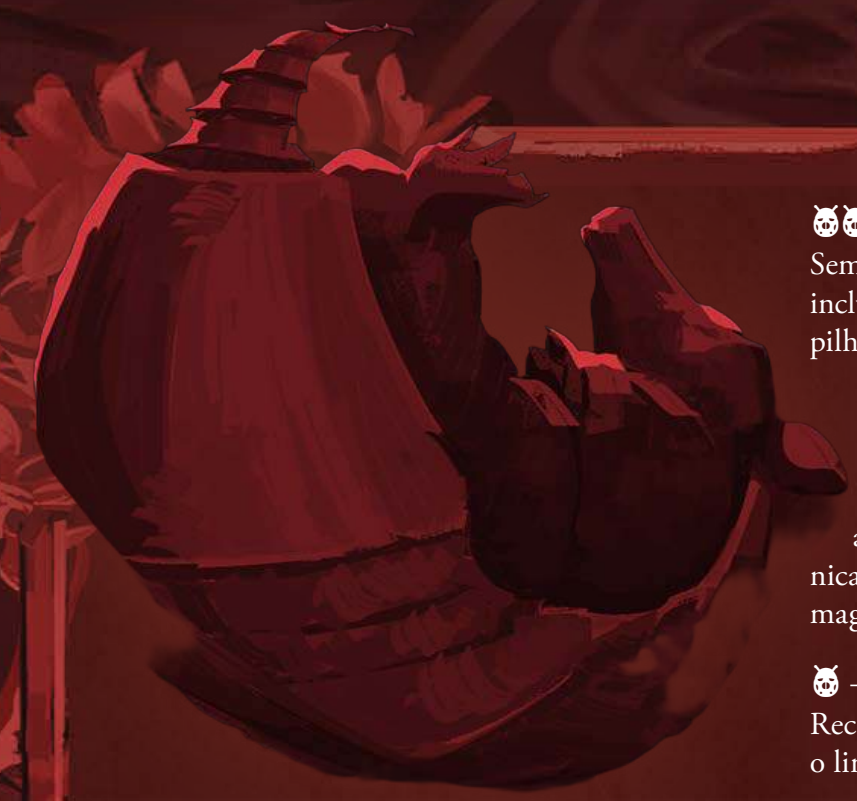
– Detalhista
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Percepção*, anule no resultado.

– Meticuloso: A 3+
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Percepção*, substitua qualquer quantidade de por no resultado.

– Arguto: A 5+
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Percepção*, você adiciona ao resultado. Pode ser ativado com **Alerta**, acumulando os efeitos.

– Intuitivo: A 7+
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Percepção*, substitua todos os ■ por ◆ na pilha de dados.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com



Assimilação Vigorosa 4♥

A resiliência física e mental do(a) Infectado(a) é reforçada. Corpo e mente são capazes de resistir a pressões e traumas.

– Resoluto
Recebe um ponto em *Resolução* – pode ultrapassar o limite máximo.

– Resistente
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Resolução*, você pode usar um ◀A para adicionar ao resultado.

– Firme
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Resolução*, anule no resultado.

– Vigoroso: A 3+
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Resolução*, você pode substituir qualquer número de no resultado por .

– Persistente: A 5+
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Resolução*, adicione ao resultado. Pode ser ativado em conjunto com **Resistente**, acumulando os efeitos.

– Inabalável: A 7+
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Resolução*, substitua todos os ■ por ◆ na pilha de dados.

Assimilação Persuasiva 5♥

O carisma e a influência do(a) Infectado(a) se ampliam de forma sensível, facilitando a comunicação e o convencimento, além de ampliar seu magnetismo e sua autoridade.

– Influente
Recebe um ponto em *Influência* – pode ultrapassar o limite máximo.

– Persuasivo
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Influência*, você pode usar um ◀A para adicionar ao resultado.

– Convincente
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Influência*, anule no resultado.

– Magnético: A 3+
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua Influência, você pode substituir qualquer número de no resultado por .

– Carismático: A 5+
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Influência*, adicione ao resultado. Pode ser ativado com **Persuasivo**, acumulando os efeitos.

– Majestoso: A 7+
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Influência*, substitua todos os ■ por ◆ na pilha de dados.

Assimilação Brutal 6♥

A capacidade do(a) Infectado(a) em empregar força bruta e gerar aceleração é aumentada, alcançando proeza física sobre-humana.

– Forte
Recebe um ponto em *Potência* – pode ultrapassar o limite máximo.

– Robusto
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua Potência, você pode usar um ◀A para adicionar 👹 ao resultado.

– Pujante
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Potência*, anule 🐺 no resultado.

– Potente: (A) 3+
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Potência*, você pode substituir qualquer número de 🦌 no resultado por 👹.

– Agressivo: (A) 5+
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Potência*, adicione 👹 ao resultado. Pode ser ativado em conjunto com **Robusto**, acumulando os efeitos.

– Devastador: (A) 7+
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Potência*, substitua todos os ■ por ◆ na pilha de dados.

Assimilação Perspicaz 7♥

O raciocínio e a cognição do(a) Infectado(a) são aprimorados, despertando sua genialidade, revelando conexões ocultas, padrões complexos e soluções brilhantes em meio ao caos.

– Sagaz
Recebe um ponto em *Sagacidade* – pode ultrapassar o limite máximo.

– Mente Assimilada
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Sagacidade*, você pode usar um ◀A para adicionar 👹 ao resultado.

– Perfeccionista
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Sagacidade*, anule 🐺 no resultado.

– Solerte: (A) 3+
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Sagacidade*, você pode substituir qualquer número de 🦌 no resultado por 👹.

– Potência Mental: (A) 5+
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Sagacidade*, adicione 👹 ao resultado. Pode ser ativado em conjunto com **Mente Assimilada**, acumulando os efeitos.

– Genialidade: (A) 7+
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Sagacidade*, substitua todos os ■ por ◆ na pilha de dados.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nic[illegible]

Assimilação Regenerativa 8♥

A capacidade regenerativa do corpo do(a) Infectado(a) é ampliada além dos limites humanos.

– Resistente
Ignora a penalidade do S 4 (Laceração).

– Resiliente
Pode se Regenerar sem ajuda médica mesmo quando reduzido ao S 2 (Debilitação) no Tempo de Recuperação de uma semana.

– Vigoroso
Recebe um S adicional em cada S.

– Restauração: A 3+
Ao concluir uma Recuperação, dobre os S Regenerados.

– Recuperação: A 5+
Regenera uma quantidade de S igual à soma de *Resolução* e *Potência* após cada cena.

– Reintegração: A 7+
É capaz de se regenerar completamente em apenas um dia desde que não perca seu último S, incluindo partes perdidas do corpo e sequelas ou cicatrizes.

Assimilação Silvestre 9♥

A conexão do(a) Infectado(a) com a natureza se aprofunda, concedendo habilidades extraordinárias que podem curar, comandar animais ou até modificar ambientes vivos.

– Sintonia Natural
Recebe um ponto em *Biologia* – pode ultrapassar o limite máximo.

– Cura Verde
Pode gastar um D para reavivar toda vegetação morta ou severamente danificada que esteja a até cinco metros, restaurando seu estado saudável original.

– Fotossíntese
Realiza fotossíntese completa que o torna esverdeado. Não precisa consumir alimentos. Basta o consumo habitual de água, contato direto com o solo e exposição à luz solar por duas horas diárias.

– Animalismo: A 3+
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste para influenciar o comportamento de animais, adicione 2 ao resultado.

– Refúgio Natural: A 5+
Estabelece um Refúgio Vivo em áreas naturais que equivale a um Refúgio de Nível 4 (pag. 110) e se fortalece com a presença contínua do(a) Infectado(a). Plantas e animais adaptam o ambiente para conforto, proteção e recuperação. Leve em consideração a Região em que se encontra ao investir os pontos de Refúgio.

– Gênese: A 7+
Gaste todos seus A para fazer com que a flora e fauna locais cresçam violentamente em um raio de um quilômetro por ponto gasto. Enquanto durar a cena, as plantas e animais se movem e obedecem à vontade do(a) Infectado(a). Qualquer teste da flora ou fauna rola ⬟ para cada A gasto na ativação e mantém dois dados.

Assimilação Opressora 10♥

A presença do(a) Infectado(a) deixa seus rivais acuados, hesitantes e mais suscetíveis à dominância.

– Aproveitador
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Influência*, adicione ao resultado se o alvo estiver em posição de inferioridade ou dúvida.

– Sugestão

Gaste um para forçar um alvo hesitante a seguir uma sugestão simples, sem colocá-lo em risco e sem machucar pessoas importantes para ele.

– Condicionamento
Após um teste bem-sucedido que inclua *Influência*, o(a) Infectado(a) pode repetir a mesma frase ou comando para outro alvo da cena repetindo o resultado sem rolar novo teste.

– Imposição: A 3+
Mantenha um dado adicional em testes que incluam *Influência* em locais pacíficos.

– Mesmerizar: A 5+
Ao obter ou mais em um teste que inclua *Influência*, pode impor uma condição narrativa ao alvo até o fim da cena – como intimidação, obediência, silêncio, vergonha ou outra condição que interfira no comportamento.

– Dominância: A 7+
Adiciona seus pontos de *Expressão* à Defesa de seu Refúgio.

Assimilação Esguia J♥

A motricidade do(a) Infectado(a) é adaptada para interagir de forma mais eficiente com o ambiente à sua volta, auxiliando a ocultação.

– Infiltrador
Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Furtividade* em ambiente urbano ou construído, adicione ao resultado.

– Pulso Sombrio:
Gaste um para anular o resultado em um teste que inclua *Furtividade*. Role novamente e mantendo o novo resultado uma vez por teste.

– Esguio

Após executar Ação de Fuga do Conflito, se o(a) Infectado(a) não for o único alvo viável de uma ativação de Ameaça, outro alvo deve ser escolhido.

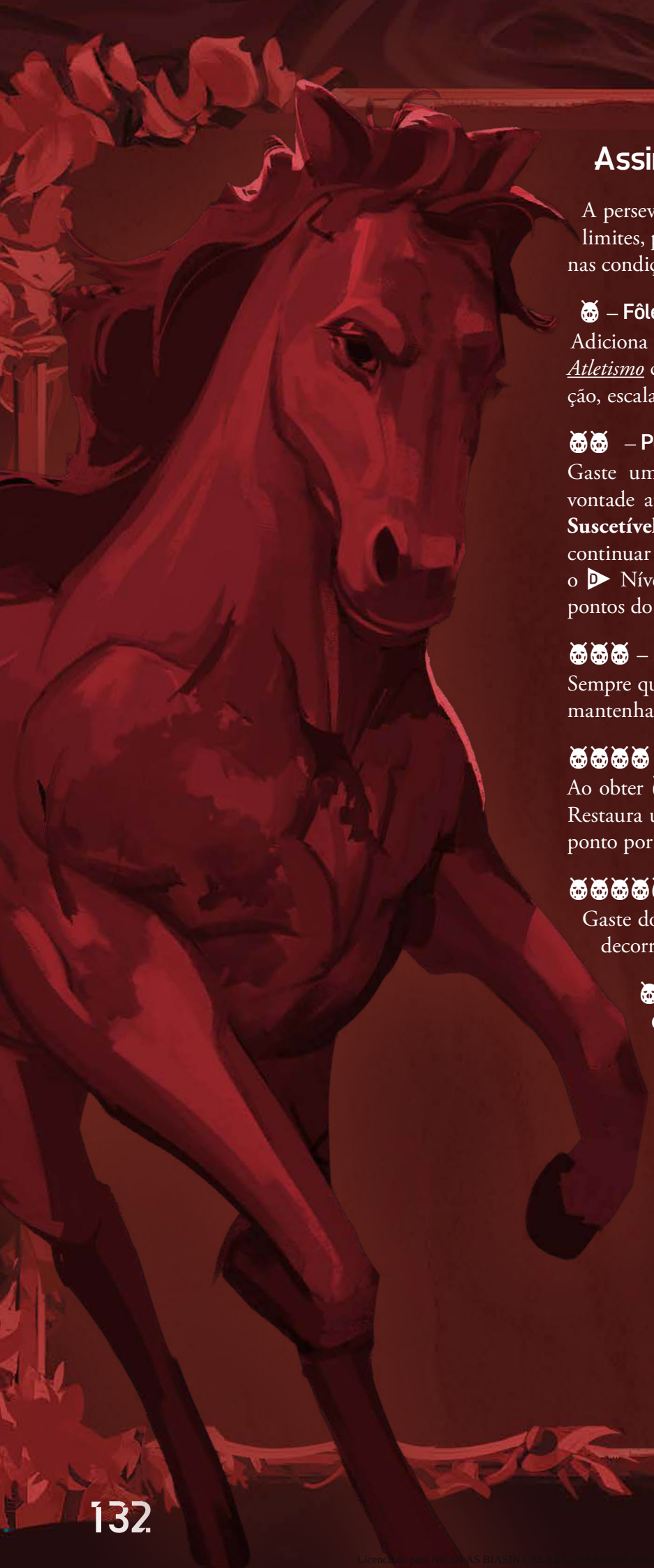
– Subterfúgio: A 3+
O(a) Infectado(a) só precisa de para ter êxito em qualquer teste que inclua *Furtividade* fora de Conflito.

– Auxílio das Sombras: A 5+
O(a) Infectado(a) adiciona à face de cada dado de *Furtividade* mantido — dados mantidos de outras Aptidões na mesma rolagem não recebem este benefício.

– Ofuscação: A 7+

O(a) Infectado(a) adiciona à face de todos os dados em testes que incluam *Furtividade.*

Exemplar pessoal para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com



Assimilação Indomável Q♥

A perseverança do(a) Infectado(a) supera os seus limites, permitindo que continue lutando mesmo nas condições mais adversas.

– Fôlego Raro

Adiciona ao resultado em testes que incluam *Atletismo* com esforço contínuo – resistência, natação, escalada, etc.

– Perseverança

Gaste um A para manter clareza e força de vontade até o fim da cena ao entrar no **Estado Suscetível** (pag. 59), permitindo ao(à) Infectado(a) continuar usando D, mesmo que com isso reduza o D Nível de Determinação e tenha que usar os pontos do Nível seguinte.

– Disposição

Sempre que realizar um teste que inclua *Atletismo*, mantenha um dado adicional.

– Obstinação: A 3+

Ao obter ou mais em um teste de *Atletismo*, Restaura um D no fim da cena. Máximo de um ponto por cena.

– Irredutível: A 5+

Gaste dois D para ignorar qualquer penalidade decorrente da redução do S na rodada.

– Intrépido: A 7+

O(a) Infectado(a) é imune a qualquer efeito que geraria penalid des externas ou o impediria de agir normalmente.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS

Assimilação Primordial K♥

O DNA do(a) Infectado(a) integra a mais pura essência da Assimilação, permitindo-o interagir com a própria força evolutiva e com a Assimilação presente nos seres à sua volta.

– Primal
O primeiro ◀A utilizado pelo(a) Infectado(a) em cada cena de Conflito é gratuito.

– Supressor
Gaste um ◀A para anular no resultado de qualquer teste do(a) Infectado(a) em Conflito.

– Subjugar
Em cenas de Conflito, quando investe pontos em Neutralizar Ameaça, se o(a) Infectado(a) tem maior A que o alvo, aumente em o resultado.

– Proeza: A 3+
Gasta dois ◀A para substituir o nível no Instinto selecionado para o teste pelo seu A para definir a pilha de dados rolados.

– Sinergia: A 5+
Consegue pagar custos de ◀A utilizados por aliados.

– Poder Inesgotável: A 7+
Não gasta ◀A para as próprias ativações.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiasin@gmail.com

ASSIMILAÇÕES ADAPTATIVAS

Nem toda transformação é livre de custo, mas algumas são tão valiosas que o preço parece justo. As ASSIMILAÇÕES ADAPTATIVAS surgem quando a simbiose entre o corpo do(a) Infectado(a) e a força da Assimilação encontram um equilíbrio instável: o ganho é real, mas sustentá-lo exige sacrifícios.

Essas mutações aprimoram sentidos, força, resistência ou mesmo habilidades incomuns, mas pedem algo em troca — seja uma nova rotina, uma vulnerabilidade específica ou uma demanda constante que, se ignorada, compromete a vantagem obtida.

Em jogo, as cartas de Ouros ♦ representam essas adaptações. Seus efeitos podem ser úteis, mas estão atrelados a condições narrativas e fisiológicas que moldam a jornada do(a) Infectado(a).

Assimilação Anatômica A♦

O(a) Infectado(a) sofre transformações físicas profundas, moldando seu corpo para combate e deslocamento, porém distorce a alimentação e a motricidade fina.

– Presas Aumentadas
Gasta um D para usar a característica Letal (pag. 98) ao morder. Depois de ingerir carne crua, ignora o custo pelas próximas 4 horas.

– Nadadeiras
Gasta um A para se deslocar debaixo d´água na velocidade normal. Perde um nível em *Furtividade* (mínimo 0).

– Guelras
Guelras funcionais se formam nas laterais do pescoço, permitindo respirar debaixo d'água, porém consome o dobro de água.

– Braços Alongados: A 3+
Os braços do(a) Infectado(a) se alongam, aumentando seu alcance. Quando investe pontos em Neutralizar Ameaça, o alvo perde 🐺 no resultado do turno seguinte. Perde um nível em *Manufaturas* (mínimo 0).

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasblazin@gmail.com

– **Poder de carga:** (A) 5+

O tronco e os membros permitem carregar o triplo da carga normal e dobra os pontos investidos em Neutralização de Ameaça. Perde permanentemente todos os níveis em *Manufaturas.*

– **Alado:** (A) 7+

Desenvolve asas de queratina orgânica capazes de voo pleno. Ações de Fuga recebem 😈😈 adicionais. A estrutura das asas impede o uso de coletes, mochilas ou vestimentas que cubram os ombros ou o tórax.

Assimilação Cutânea 2◆

A pele do(a) Infectado(a) ganha novas capacidades, auxiliando ao mesmo tempo que dificulta sua interação com o ambiente.

– **Pele Aderente**

A pele do(a) Infectado(a) passa a transpirar com substâncias adesivas e mutáveis. Pode aderir a superfícies verticais e se mover por paredes ou tetos sem testes que incluam *Atletismo*. Contudo, resultados em testes de Fuga correndo são reduzidos em 😈.

– **Pele Ajustável**

A pele se ajusta à iluminação do ambiente, tornando o(a) Infectado(a) mais difícil de perceber em áreas escuras ou em sombras. Mantenha um dado a mais em testes que incluam *Furtividade* em baixa luz. Sofre penalidade de 😈 em testes que incluam *Expressão* sob luz direta.

– **Sentir Vibrações**

A epiderme se torna altamente sensível, permitindo detectar vibrações e pressões em superfícies. Adicione 😈 em testes que incluam *Percepção* tátil. Estímulos inesperados causam reações abruptas, reduzindo em 😈 testes queincluam *Reação*.

– **Cheiro Nocivo:** (A) 3+

Pelo custo de um ◀A, a pele do(a) Infectado(a) libera compostos químicos que geram uma (P) a seres vivos pelo restante da cena, aumentando em 😼 o custo de ativações ou anulando 😈 em testes, conforme o caso. O odor liberado provoca uma redução de 😈 em testes sociais do(a) Infectado(a) e do atacante afetado por 2 cenas, contando a cena em que foi usado.

– **Mudar Corpo:** (A) 5+

O(a) Infectado(a) pode controlar pequenas alterações de cor, calor ou textura em sua pele. Gaste um ◀A para adicionar 😈😈 em um teste que inclua *Furtividade*, disfarce ou atuação corporal por cena. Roupas que cobrem o tronco anulam o efeito.

– **Sentir o Ar:** (A) 7+

A pele se torna um sistema de absorção sensorial completo. O(a) Infectado(a) detecta sinais elétricos, variações de temperatura e vibrações em um raio de 3 quilômetros. Pode ignorar testes que incluam *Percepção* em situações em que a informação seja tátil, auditiva ou sísmica. A pele queima sob sol direto, levando à perda de três (S) por hora exposta sem proteção.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Assimilação Camaleônica 3◆

O(a) Infectado(a) desenvolve camuflagem natural, se ajusta ao ambiente e aos outros, mas perde controle sobre impulsos visuais e compromete suas sensibilidades.

– Camaleônico

A pigmentação da pele do(a) Infectado(a) pode se fundir ao ambiente. Adicione em testes que incluam *Furtividade* ao se manter imóvel. Perde um D sempre que sofre queimaduras de sol, mesmo que suaves.

– Mudar o Rosto

O(a) Infectado(a) pode tensionar músculos e deslocar cartilagens menores para alterar parcialmente o formato do rosto. Mantém 1 dado adicional em testes para se disfarçar. Contudo, sofre penalidade de em testes que incluam *Percepção* quando o sentido testado for audição.

– Camuflagem

O corpo do(a) Infectado(a) passa a reagir reflexivamente a padrões visuais externos para se ocultar. Os dados de *Furtividade* são substituídos por ⬟.

– Visão Periférica: A 3+

Os olhos do(a) Infectado(a) saltam levemente para fora das órbitas aumentando a visão periférica e podem se virar em direções distintas. Recebe um ponto em *Percepção* que pode ultrapassar o limite máximo e reduz a visão de profundidade, sofrendo uma penalidade de em testes de pontaria que incluam *Atletismo* ou *Armas*.

– Malemolência: A 5+

O corpo do(a) Infectado(a) passa a reagir a alterações emocionais, adaptando sua aparência inconscientemente ao seu humor no momento. O(a) Infectado(a) adiciona em interações sociais, exceto quando está tentando esconder informações, situação em que sofre penalidade de adicional.

– Invisibilidade: A 7+

O(a) Infectado(a) consegue gastar um A para ficar completamente invisível pelo restante da cena. O(a) Infectado(a) não pode voltar a ficar visível antes disso mesmo que deseje.

Assimilação Escamosa 4◆

Escamas cobrem o corpo do(a) Infectado(a), fortalecendo sua resistência mas atrapalhando a maneira que reage aos seus arredores.

– Escamoso

Escamas reduzem em um o dano cortante sofrido. Perde em testes que incluam *Expressão* com pessoas não Assimiladas que desconhecem Assimilações.

– Escalador

Escamas surgem nas mãos e pés. Anda ou escala superfícies ásperas, mantendo um dado adicional em testes que incluam *Atletismo*. Perde em testes de *Furtividade* em ambientes urbanos.

– Escorregadio

As escamas se deslocam e se adaptam melhorando a locomoção em superfícies instáveis ou escorregadias. Ao tentar manter estabilidade mantém um dado adicional.

Troca de pele a cada mês, sofrendo dano dobrado por 24 horas após a troca.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbizzin@gmail.com

– **Escamas Reativas:** (A) 3+

As escamas se endurecem e podem retaliar ao toque, causando um ◆ de dano em quem o atacar ou adiciona para Neutralização da Ameaça, conforme o caso. O toque se torna áspero, adicionando a manifestações táteis de afeto.

– **Evasão Natural:** (A) 5+

O corpo se adapta para reagir a ataques e deslocamento. Se alvejado, o(a) Infectado(a) causa duas (P) ao atacante, aumentando em o custo de suas ativações ou anulando do resultado, conforme o caso.

– **Imunidade ao Calor:** (A) 7+

As escamas se aprimoram e são capazes de absorver calor ou luminosidade. O(a) Infectado(a) é imune a qualquer dano térmico (fogo, calor, abrasão...), mas se torna reluzente sob iluminação artificial, sofre uma penalidade de em testes de *Furtividade* nesse contexto.

Assimilação Óssea 5◆

Mutações no sistema ósseo do(a) Infectado(a), alterando sua estrutura e composição para exceder os limites do ser humano comum, porém a peculiaridade de sua anatomia traz novos desafios.

– **Ossos Reativos**

Espículos ósseos brotam da pele. Sempre que sofre dano de um golpe corpo a corpo, causa um ponto de dano ao agressor. Contudo, sofre uma penalidade de em testes que incluam *Expressão* com as protuberâncias expostas.

– **Maleabilidade:**

As articulações do(a) Infectado(a) se tornam hipermóveis, capazes de se dobrarem em ângulos incomuns. Mantenha um dado adicional em testes que incluam *Furtividade*. Contudo, sofre penalidade de em testes que incluam *Atletismo* que envolvam postura ou equilíbrio.

– **Lâminas Ósseas**

O corpo projeta lâminas ósseas nos antebraços ou joelhos. Adiciona em testes de ataque corpo a corpo com *Armas* ou *Atletismo*. Contudo, adiciona ao resultado de testes com *Medicina* ou *Biologia* usados no corpo do(a) Infectado(a).

– **Presas de Mamute:** (A) 3+

O(a) Infectado(a) cria presas de mamute. Em Conflito adiciona e reduz uma no resultado de testes para Neutralizar Ameaça.

– **Exoesqueleto:** (A) 5+

Por três (A) o(a) Infectado(a) pode, até o final da cena, estender e projetar seus ossos para fora do corpo, fazendo a função de exoesqueleto. Fontes de dano cortante ou perfurante (incluindo balas de armas de fogo de até médio calibre) são ignoradas nesse tempo, período em que o(a) Infectado(a) não pode mover sua mandíbula, impossibilitado de falar.

– **Gigante:** (A) 7+

Por quatro pontos de Assimilação (A), o(a) Infectado(a) pode dobrar de tamanho, ganhando força e agilidade sobre-humanas até o fim da cena. Todas os testes físicos do(a) Infectado(a) mantém dois dados adicionais, mas adiciona a todos os testes com *Furtividade* e/ou *Percepção* durante o efeito.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS - nicolasbiazin@gmail.com

Assimilação Gastrointestinal 6◆

O sistema digestivo do(a) Infectado(a) pode consumir ampla variedade de nutrientes, mas exclui a dieta humana, o prazer na alimentação e pode gerar desconfortos.

– Saliva Ácida

O sistema digestivo do(a) Infectado(a) pode consumir qualquer matéria orgânica. O odor de seus ácidos estomacais causa desconforto, gerando uma penalidade de em testes que incluam *Influência*.

– Ruminante

Estômago segmentado permite ao(à) Infectado(a) armazenar alimento para até uma semana, mas precisa ruminar após cada refeição.

– Estômago Restaurador

Regenera um por refeição completa, mas não consegue comer comida processada.

– Jato Ácido: A 3+

O(a) Infectado(a) pode gastar um e de seu resultado em Ação para expelir ácido digestivo em um alvo, causando uma , aumentando em o custo de suas as ativações ou reduzindo em os resultados obtidos em testes, conforme o caso. Este efeito dura uma rodada por A do(a) Infectado(a). A saliva do(a) Infectado(a) é ácida e causa queimaduras, mesmo quando não há intenção.

– Imunidade à Intoxicação: A 5+

O(a) Infectado(a) não sofre nenhum tipo de intoxicação ou envenenamento, porém não sente prazer em refeições, mesmo que especiais – o(a) Infectado(a) não Restaura Determinação D comendo algo raro ou que goste muito, como para outros personagens.

– Glutão: A 7+

O(a) Infectado(a) pode se alimentar de qualquer coisa que consiga mastigar e engolir. Se ficar um dia inteiro sem comer sofre grave desconforto estomacal e perde um ponto de Determinação D por hora.

Assimilação Respiratória 7◆

Aprimora o controle respiratório permitindo que o(a) Infectado(a) sobreviva em ambientes hostis, mas perturba a comunicação e amplifica reações sensoriais.

– Pulmão Grosso

Respira ar rarefeito, fumaça ou detritos sem penalidades, mas adiciona em testes que incluam *Furtividade*, pois sua respiração é ruidosa.

– Fôlego Estendido

Prende a respiração por até 5 minutos sem realizar testes. Odores fortes ou ataques ao olfato resultam em perda de um ponto de Determinação D.

– Sopro Poderoso

Gasta um ponto de Assimilação A para expirar com grande pressão torácica. Empurra três metros ou cobre de poeira uma Ameaça, mesmo sem causar dano, adicionando para Fuga no Conflito. Sempre fala de forma estrondosa, reduz de seus testes sociais com *Furtividade* que envolvam a voz, como sussurrar ou falar discretamente.

– Fôlego Inumano: A 3+

Com uma inspiração profunda aumenta sua tolerância ao estresse físico. Pode *Agir por Instinto* sem custo de Assimilação. Sofre penalidade de um dado mantido em testes que envolvam Conhecimentos até o final da cena.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasblazin@gmail.com

– **Fôlego Reparador:** (A) 5+

O controle respiratório restaura o equilíbrio psicológico. Ao perder (D) pode perder (A) no lugar – se aplica apenas para perda, não para usos ativos de (D).

– **Fôlego Infinito:** (A) 7+

Pulmões do(a) Infectado(a) evoluem. O(a) Infectado(a) sobrevive sem ar por tempo indefinido. Dobra qualquer efeito de veneno ou intoxicação por vias aéreas.

Assimilação Termorreguladora 8◆

O corpo do(a) Infectado(a) regula calor com precisão letal, alterando o ambiente ao redor, mas exige cautela com toques, desgastes e equilíbrio térmico.

– **Resistência Térmica**

Temperatura corporal controlada. Frio ou calor moderados não o afetam, mas sua sudorese é constante e ácida, provocando irritação em quem o toca. Contato físico prolongado com outra personagem (ex: imobilizações, transporte ou socorro) o faz adicionar (Ameaça) em todo teste até o fim da cena (não cumulativo).

– **Conduzir Calor**

O(a) Infectado(a) absorve parte do calor do ambiente. Aquece objetos ou pessoas ao toque, impede hipotermia de personagens ou reduz a temperatura de alimentos. Sua Regeneração de (S) é reduzida pela metade sem fontes de calor para absorver.

– **Gerar Calor** Libera pulsos de calor. Gastar um (A) aumenta a temperatura ambiente, penalizando em (Fadiga) por fatiga todos os presentes na cena nos testes que incluam *Resolução* ou *Potência*. Ou aumentam em (Ameaça) o custo das Ativações de Ameaça.

– **Sangue Quente:** (A) 3+

O sangue aquece e acelera a circulação, melhorando reflexos. Gastar um (A) permite manter dois dados adicionais em testes que incluam *Reação*. Isso sobrecarrega o corpo fazendo-o perder um (D) em ações físicas até o fim da cena.

– **Exala Vapor:** (A) 5+

O(a) Infectado(a) emite vapor constante, ofuscando a visão dos adversários. Ataques de longo alcance que mirem alvos na área sofrem duas (P), aumentando em (Ameaça)(Ameaça) o custo de ativações ou perdendo (Fadiga)(Fadiga) dos resultados, conforme o caso. Ataques de longo alcance a partir da área afetada também sofrem duas (P).

– **Esquentar/Esfriar Região:** (A) 7+

O controle e conversão de temperatura atingem seu ápice. Gastando todos os (A), pode-se alterar a temperatura de toda uma região. Cada ponto de (A) investido dessa maneira altera a temperatura em 3 graus Celsius (3ºC) para mais ou para menos.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Assimilação Neural 9◆

O(a) Infectado(a) gera sinapses hiperativas que decifram padrões e ameaças com precisão inumana, à custa do descanso, do afeto e da criatividade espontânea.

– Pulso Mental

A resposta cognitiva do(a) Infectado(a) se aprimora. Ao gastar um A pode repetir um teste que inclua Conhecimentos, mantendo o segundo resultado. Contudo, a sobrecarga sensorial causa insônia — sua Recuperação não Restaura D se não estiver em ambiente isolado, silencioso e escuro por um descanso de ao menos 6 horas.

– Prever Dano

Reflexos involuntários que o fazem prever padrões repetitivos. Ao ser alvejado por um segundo efeito danoso, reduz o dano sofrido em um ponto. Perde um D se estímulos visuais ou sonoros simultâneos estão em cena.

– Prever Ameaça

O cérebro está tão acelerado que antecipa e atrapalha uma Ameaça durante o Conflito. Em seu turno, gaste um A e escolha *Reação* ou *Sagacidade* como o Instinto da rolagem. Role seu teste e reserve os resultados, cada 💀 pode anular 🐺 e cada 🦌 pode anular outra no resultado da Ameaça. Sua Ação se resolve antes da Ameaça com os pontos restantes, se houver.

– Sintonia Mental: A 3+

Prevê possíveis falhas em Ações de outros Infectados. Gastar um A adiciona 🦌 ao resultado do teste de um aliado fora de Conflito dando-lhe conselhos. As previsões tornam a convivência difícil, gerando penalidade de 🐺 nos testes que incluam *Influência* ou *Expressão*.

– Visão Mental: A 5+

Ao obter 💀💀 ou mais em um teste de Conhecimento, permite adquirir uma informação vital sobre o tema em questão. Essa informação é confiável e válida por toda a campanha. A lógica reduz a plasticidade dos pensamentos — recebe 🐺 adicional em rolagens criativas ou improvisadas.

– Visão Verdadeira: A 7+

O cérebro alcança hiperconectividade dando acesso a informações do ambiente e dos próprios instintos. Permite pedir uma informação oculta ao(à) Assimilador(a) por cena gastando A e não precisa de testes. Profundidade, precisão e relevância da informação da Aventura aumentam a cada ponto gasto.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasblazin@gmail.com

Assimilação Cardiovascular 10◆

O(a) Infectado(a) consegue controlar seu coração ao extremo, melhorando sua resposta a crises, porém pode passar por instabilidades ao longo do dia.

– Sangue Frio

A circulação se adapta a situações de risco extremo. Não sofre penalidades em situações de tensão, medo ou risco. Sofre penalidade de em testes que incluam *Manufaturas* pela sensibilidade reduzida.

– Transe

A circulação controlada permite Restaurar o dobro da quantidade normal de D em toda Recuperação em que o(a) Infectado(a) tiver sua Saúde completa.

– Sangue Furioso

O sangue retece os músculos com força explosiva. Gaste um A para manter dois dados adicionais em testes que incluam *Potência* ou *Atletismo*. Perde um S no fim da rodada.

– Fingir Morte: A 3+

Reduz o fluxo sanguíneo quase parando o coração por até 5 minutos. Uma dieta pobre em ferro considera as penalidades de S como um Nível inferior.

– Sangue Regenerativo: A 5+

O fluxo sanguíneo direcionado permite regeneração localizada. Ao gastar um D mantém um dado adicional e Regenera um S. Quando o fizer, o(a) Infectado(a) não pode anular em seus resultados de nenhuma forma.

– Sangue Potente: A 7+

O sistema cardiovascular entra em estado de hiperfluxo. Gaste todos os A para manter um dado adicional por ponto gasto em Ações físicas pelo restante da cena.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiasin@gmail.com

Assimilação Fitomórfica J◆

Fusão com o mundo vegetal transforma o corpo do(a) Infectado(a) em raiz, escudo e fonte de cura, desde que jamais perca o contato com o solo.

– Sintonia Verde

O(a) Infectado(a) sente a vida vegetal ao seu redor. Ao gastar um ◀A sente a presença, tipo e condição de plantas num raio de 30 metros, desde que esteja descalço ou com os pés nus no solo.

– Casca Grossa

Casca vegetal se forma sobre a epiderme, aumentando em um a *Resolução* (pode ultrapassar o limite máximo). Sofre dano dobrado de queimadura (incluindo fogo, calor extremo, frio extremo ou ácido).

– Fotorreceptores

Pelos corporais se tornam folhas e passa a realizar fotossíntese. Não precisa consumir alimentos. Basta o consumo habitual de água, contato direto com o solo e exposição à luz solar por duas horas diárias. Perde um D▶ ao final do dia se não fizer.

– Raízes: A 3+

Ao repousar, de seu corpo nascem finas raízes por onde se extrai água e nutrientes do solo mantendo estabilidade mesmo em terrenos difíceis. Dormir sem contato direto com o solo impede de Restaurar D▶.

– Curar o Solo: A 5+

Reduza um S completo para nutrir um bioma local, regenerando parte da flora: remove contaminações e restaura o solo criando conexão permanente e um vínculo emocional com o local. Testemunhar a degradação de um bioma conectado causa perda de um D▶.

– Cura Comunal: A 7+

O corpo assume propriedades vegetais. Gaste dois ◀A para converter o terreno num raio de 20 metros em um ambiente regenerativo. Aliados que tocarem o solo Regeneram um S por rodada durante a cena. Mortos nesse ambiente fazem suas raízes se espalharem criando nova vegetação local com o dobro da biodiversidade original — uma marca permanente de sua existência.

Assimilação Quimiorreceptora Q◆

O olfato do(a) Infectado(a) evolui, possibilitando que leia rastros, mentiras e histórias químicas, mas torna o mundo um tormento sensorial.

– Faro Apurado

O olfato sofre mutações e se expandem por receptores epidérmicos. Identifica substâncias químicas simples e percebe odores em níveis residuais, incluindo feromônios, álcool ou putrefação. Essa sensibilidade causa desconforto e perda de um D▶ se passar mais de 5 minutos exposto a odores intensos.

– Farejar Toxinas

O organismo distingue compostos orgânicos detectando agentes tóxicos ou contaminantes antes de ingeri-los, tocá-los ou inalá-los. Essa sensibilidade impede o consumo de comidas com cheiro acentuado, inclusive preparos bem temperados. Ingerir esses alimentos nas últimas 12 horas impede a Restauração de D▶.

– Farejar Rastros

Analisa rastros e identifica marcadores químicos residuais. Ao testar *Furtividade*, *Sobrevivência* ou *Engenharia*, adicione 💀💀 ao analisar um local onde algo foi movido. Testes que incluam *Percepção* sofrem penalidade de 🦌 em novos ambientes, pois essas informações novas reduzem a atenção em outras coisas.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasblazin@gmail.com

– **Farejar Sentimentos:** A 3+

Detecta alterações hormonais, percebendo medo, desejo, repulsa, hesitação ou mentira baseado em alterações químicas. Gasta um A para detectar nuances ou intenções emocionais do alvo. Adicione seus dados de *Percepção* a testes que incluam *Expressão* ou *Influência* com este alvo. Sofre penalidade de em testes do mesmo tipo se realizados com mais de 5 pessoas no ambiente pela mistura de odores.

– **Secreções:** A 5+

Desenvolve secreções cutâneas. Pode "marcar" uma trilha, objeto ou personagem para seguir o odor pelas próximas 24h, mesmo sem linha de visão e a longas distâncias que pode ser notado por criaturas com faro apurado, penalizando em testes que incluam *Furtividade* contra essas criaturas.

– **Farejar Psicometria:** A 7+

O sistema quimiorreceptor se integra completamente com sua função cognitiva. Gaste três A para "ler" o estado químico de qualquer área, estrutura, objeto ou cadáver, recebe uma revelação precisa do(a) Assimilador(a) sobre o passado do alvo — inclusive fatores biológicos ocultos, não revelados em testes convencionais. Essa conexão e a percepção que tudo se degrada gera penalidade de em testes que incluam *Resolução*.

Assimilação Metabólica K◆

Um metabolismo fora de controle gera força, cura e resistência, mas cobra energia constante e consome o corpo do(a) Infectado(a) de dentro para fora.

– **Metabolismo Acelerado**

O metabolismo opera de forma acelerada. Ao Regenerar Saúde S, Recupera um ponto adicional. Precisa consumir o triplo de calorias diárias ou perde um ponto de Saúde S por dia.

– **Metabolismo Afiado**

Converte gordura e músculos em energia. Mantém um dado adicional em Ações de de *Reação*, *Potência* ou *Resolução* física. Penalidade de adicional em testes que envolvam Conhecimentos.

– **Metabolismo Regenerativo**

Gaste dois D para acelerar a Recuperação. Regenera quatro S e sofre penalidade de em testes físicos até o final da cena. Pode ser ativada uma vez por cena e não funciona em Conflito.

– **Imunidade Metabólica:** A 3+

Resiste a condições extremas (hipóxia, envenenamento leve, temperaturas), tornando-o imune a elas. Necessidade permanente de ingestão de sais e eletrólitos, não consumi-los diariamente gera uma penalidade cumulativa de por dia em todos os testes.

– **Metabolismo Eficiente:** A 5+

Induz breves surtos hormonais que o tornam mais eficiente. Gaste dois A para manter dois dados adicionais em teste físico. Após a Ação, perde um S para cada mantida no resultado.

– **Metabolizar Instintos:** A 7+

Atinge domínio total sobre sua fisiologia. Gaste todos os A e distribua da maneira que preferir entre *Potência*, *Reação* e/ou *Resolução*. O nível desses Instintos não pode ultrapassar seu A. Sofre dano de um S por rodada até que desative o efeito.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

ASSIMILAÇÕES INOPORTUNAS

A evolução é um processo que leva gerações por uma razão. Tentar forçar sua aceleração pode gerar aberrações evolutivas e mutações imperfeitas.

As ASSIMILAÇÕES INOPORTUNAS são as que mais destacam a incompreensão de como o parasita assimila e evolui. As Assimilações aqui apresentadas trazem situações inoportunas ao(à) Infectado(a), mas de alguma forma o parasita entende que esse é o caminho mais seguro para ele, seu hospedeiro, se adaptar. As Assimilações aqui apresentadas sempre trazem consigo desconfortos ao(à) Infectado(a), seja na aparência ou na nova forma de viver imposta a ele.

No sistema de jogo, as cartas de Espadas ♠ representam essas mutações. Seus efeitos trazem dificuldades e malefícios para o(a) Infectado(a) que deve continuar sua jornada aprendendo a superar esse novo desafio que a Assimilação traz.

Anulando Pressões

Quando o(a) Infectado(a) alcança um momento de Clareza de Propósito (pag. 62), ele pode optar por anular uma 🐱 associada a uma mutação da Assimilação Inoportuna. Uma vez removidas todas as 🐱 de uma mesma mutação, seus efeitos negativos cessam.

Na maior parte das vezes, apesar dos efeitos negativos se encerrarem, as mutações físicas que o corpo sofreu ainda se mantêm, sendo uma prova da dificuldade que foi vencida.

AVISO

Assimilações Inoportunas representam algum grau de sofrimento ao(à) Infectado(a) por essência, são dificuldades a superar. Assimilação RPG é um jogo e **não deve permitir que o sofrimento de Infectados passe a jogadores**, portanto é importante que o ambiente seja confortável e acolhedor para que, em caso de gatilhos e "sangramentos", o(a) jogador(a) tenha abertura para pedir uma narração mais cuidadosa, dando uma orientação ao(à) narrador(a). A Sessão Zero (ver pag. 231) pode ajudar a garantir que nenhum gatilho seja acionado e, caso alguma Assimilação caia em um ponto sensível, não tenha medo de substituí-la ou alterá-la.

Assimilação Atrofiante A♠

Músculos e tendões definham; o corpo do(a) Infectado(a) se move em esforço contido, aprendendo a sobreviver com menos, sempre à beira de ruir.

🐱 – Rigidez Muscular

Um processo degenerativo faz com que o(a) Infectado(a) sofra rigidez muscular que penaliza em 🦌 em testes que incluam *Potência*.

🐱🐱 – Rigidez Articular

A progressão da Assimilação gera rigidez nas articulações e encurtamento das fibras musculares, limitando a capacidade de movimentos contínuos. Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Potência* ou *Atletismo* em ações como corrida, escalada ou natação, sofre uma penalidade de 💀 no resultado.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Assimilação Neuropática 2♠

Nervos disparam sinais confusos: dor fantasma, tremores e reflexos tardios tornam o corpo do(a) Infectado(a) uma marionete de si mesmo.

– Debilidade

A Assimilação danifica o equilíbrio elétrico dos neurônios motores do(a) Infectado(a). Sempre que realizar testes que incluam *Atletismo*, sofre uma penalidade de no resultado.

– Inabilidade

A degeneração nervosa reduz a adaptabilidade do controle motor fino. Sempre que o(a) Infectado(a) realizar testes que incluam *Manufaturas*, *Erudição* ou *Expressão*, sofre uma penalidade de no resultado.

– Tremores

A instabilidade neuromuscular gera tremores involuntários sob estresse. Perde um D adicional por mantida em qualquer teste.

– Desorientação

A neuropatia afeta o senso de orientação espacial. Sempre que o(a) Infectado(a) realizar testes que incluam *Percepção* ou *Sobrevivência* envolvendo distância ou direção, sofre uma penalidade de .

– Fragilidade

A progressão da falha neural compromete a resistência corporal, amplificando a percepção da dor. Sempre que o(a) Infectado(a) sofrer dano físico direto, perde um D. Caso o dano reduza seu S, perde dois D.

– Inaptidão

A falência nervosa atinge estágio crítico. Durante Conflitos, todas as Ações do(a) Infectado(a) sofrem penalidade de e .

– Nervos Atrofiados

O processo degenerativo inicial da Assimilação atinge terminações nervosas periféricas. Sempre que o(a) Infectado(a) realizar um teste que inclua *Reação* para reagir a estímulos rápidos, sofre uma penalidade de no resultado.

– Digestão Ineficaz

A atrofia atinge o sistema digestivo do(a) Infectado(a), fazendo com que precise comer constantemente (mínimo de 3 vezes por hora) em pequenas quantidades ou sua próxima fase de Recuperação não terá efeito. Se o(a) Infectado(a) ingere porções maiores de alimento, tudo que foi ingerido é regurgitado e perde um D e um S.

– Atrofia Muscular

A atrofia gera uma perda significativa de resistência. Sempre que o(a) Infectado(a) falhar em qualquer teste que inclua *Potência* ou *Resolução*, sofre um ponto de dano à Saúde S por mantida.

– Falência

A falência atinge nível sistêmico que fragiliza todo o corpo do(a) Infectado(a). Todo dano físico e todas as penalidades de S são dobrados contra ele.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Assimilação Devoradora 3♠

O metabolismo exige alimento constante; se negado, devora as reservas internas, corroendo a carne, a paciência e o foco do(a) Infectado(a).

– Coeficiente Calórico

A Assimilação altera o metabolismo do(a) Infectado(a), exigindo constante ingestão de matéria orgânica. Sempre que passar mais de quatro horas sem comer, sofre uma penalidade de em todos os testes até saciar a fome.

– Ignorância

A necessidade alimentar afeta a cognição. Se estiver há mais de duas horas sem comer, o(a) Infectado(a) sofre uma penalidade de sempre que realizar testes que incluam Conhecimentos.

– Desarticulação

O instinto predatório se intensifica. Se estiver há mais de duas horas sem comer, o(a) Infectado(a) sofre uma penalidade de adicional em qualquer teste que inclua *Influência*.

– Apetite Corrosivo

A degradação física avança. O(a) Infectado(a) perde um se passar mais de seis horas sem ingerir porção maior que cem gramas de alimento orgânico. Perde um ponto adicional a cada hora sem se alimentar depois das seis primeiras.

– Apetite Vacilante

A assimilação do sistema digestivo atinge estágio crítico de ineficiência no consumo alimentar. Se o(a) Infectado(a) ficar um dia inteiro (24 horas) sem comer, perde todos os seus , se tornando **Suscetível**.

– Ânsia Terrível

O controle sobre o apetite enfraquece. Caso não tenha se alimentado por duas cenas inteiras, o(a) Infectado(a) perde o controle para a fome desde o início da terceira cena. Se isso acontecer, qualquer Ação que o(a) Infectado(a) tentar que não vise exclusivamente a ingestão de matéria orgânica será rolada com *Resolução* como o Instinto selecionado. O(a) Infectado(a) perde um para cada sempre que o fizer. Após saciar a fome o(a) Infectado(a) volta para o controle do(a) jogador(a) e precisa lidar com as consequências de seus atos.

Assimilação Secretora 4♠

Glândulas hiperativas liberam fluidos e odores; funcionam como defesa instintiva, mas denunciam a presença do(a) Infectado(a) e afastam seus aliados.

– Mal Odor

O corpo do(a) Infectado(a) passa a secretar constantemente uma substância pegajosa e de odor forte, mesmo em repouso. Sempre que o(a) Infectado(a) realizar testes que incluam *Expressão* em ambientes fechados ou com pouca ventilação, sofre uma penalidade de .

– Inchaço Debilitante

A pele do(a) Infectado(a) acumula gordura e umidade, tornando difícil o manuseio de objetos delicados. Sempre que realizar testes que incluam *Manufaturas* ou *Armas* para manipular armas de fogo, sofre penalidade de .

– Escorregadio

A secreção constante forma um filme escorregadio em sua pele, comprometendo equilíbrio e tração. Sempre que realizar testes que incluam *Atletismo* em superfícies instáveis ou escorregadias, sofre uma penalidade de .

– Fragilidade Térmica

A presença da secreção interfere na regulação térmica. Sempre que o(a) Infectado(a) estiver em ambientes extremos (calor ou frio intensos), dobre a penalidade aplicada.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

– Inflamável
A secreção do corpo do(a) Infectado(a) se torna inflamável, fazendo com que qualquer contato com fogo cause um ponto de dano à Saúde para cada ◀A restante do(a) Infectado(a) e zerando esses pontos, deixando-o livre da secreção pelo restante da cena.

– Bufotoxina
A secreção de seu corpo é tóxica. Qualquer toque causa um ◆ de dano. Dormir no mesmo cômodo fechado que o(a) Infectado(a) exige de qualquer outra personagem um teste de *Resolução* com *Medicina* que tenha pelo menos 😈😈 ou perde um Ⓢ completo.

Assimilação Calcificante 5♠

Placas endurecidas formam ossos rígidos; roubam mobilidade, impondo rigidez crescente, atrapalhando a agilidade do(a) Infectado(a).

– Endurecido
A Assimilação endurece ligamentos e tendões de forma irregular. Sempre que o(a) Infectado(a) realizar testes que incluam *Furtividade* ou *Atletismo* em ações que exijam leveza ou equilíbrio, sofre uma penalidade de 🦌.

– Descoordenado
Pequenas formações ósseas irregulares se acumulam em articulações e regiões móveis. Sempre que o(a) Infectado(a) realizar qualquer Ação com múltiplos movimentos corporais sucessivos – saltar e correr, atacar e se mover, levantar e atirar (...) – sofre penalidade de 😈 por ação adicional, além dos custos normais da Ação.

– Hesitante
A calcificação avança para a coluna, limitando movimentação. Sempre que o(a) Infectado(a) realizar testes para Fuga, cancele metade dos 😈 mantidos, arredondando para cima.

– Travado
A progressão da Assimilação causa episódios de travamento articular. A cada 😼 mantida em testes de *Potência* ou *Reação* em Conflito, aumente no mesmo valor a quantidade de 😈 necessários para a Fuga do(a) Infectado(a).

– Combalido
As articulações do(a) Infectado(a) se tornaram tão rígidas que todos seus testes físicos substituem os ◆ que seriam rolados por ■.

– Condrocalcinose
A calcificação atinge grau tão severo que o(a) Infectado(a) sofre uma penalidade de 😼😼😼 adicionais em todos os testes físicos.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Assimilação Fotossensível 6♠

Luz e claridade tornam-se agressivas; pele e olhos ardem, empurrando o(a) Infectado(a) para sombras e isolamento.

– Visão Sensível

A Assimilação altera a pigmentação e sensibilidade dos olhos do(a) Infectado(a), tornando-os incapazes de se adaptar bem à claridade. Sempre que o(a) Infectado(a) estiver exposto à luz intensa, sofre penalidade de em testes que incluam *Percepção*.

– Pele de Vampiro

A sensibilidade começa a reagir negativamente à radiação solar. Sempre que o(a) Infectado(a) passar mais de trinta minutos sob luz solar direta, perde um e um .

– Enxaqueca

A fotossensibilidade provoca enxaquecas severas. Sempre que o(a) Infectado(a) passar uma cena inteira em local iluminado, não Restaura em sua próxima Recuperação.

– Visão Sensível

As pupilas do(a) Infectado(a) não conseguem mais se adaptar rapidamente. Sempre que sair de um ambiente escuro para um iluminado ou vice-versa, sofre uma penalidade de em todos os testes nas primeiras rodadas.

– Visão Curta

A Assimilação afeta a percepção de contraste e profundidade. O(a) Infectado(a) sofre penalidade permanente de em todos os testes de ataque de longo alcance.

– Visão Noturna

O(a) Infectado(a) só é capaz de enxergar na ausência total de luz. Qualquer luz é capaz de ofuscá-lo, forçando-o a fazer qualquer teste com o Instinto de *Percepção* e impondo penalidade de ao resultado.

Assimilação Litodérmica 7♠

A pele transforma-se em uma mistura metálica; enfraquece sua resistência, atrapalha sua interação e em última instância afeta até mesmo o sangue do(a) Infectado(a).

– Afasta Animais

A infecção mineral se intensifica, alterando a bioquímica superficial da pele do(a) Infectado(a). Um odor ferroso passa a exalar de seu corpo, provocando reações defensivas nos animais ao redor. Qualquer teste que envolva interação com animais sofre uma penalidade de .

– Ossos Frágeis

Cristais minerais começam a se formar nos ossos do(a) Infectado(a), criando saliências visíveis em partes do corpo. Essas formações comprometem a flexibilidade e a capacidade de absorção de impactos da pele, fazendo com que todo dano de impacto contra o(a) Infectado(a) seja aumentado em um ponto.

– Eletrossensível

As estruturas cristalinas tornam-se um condutor elétrico e comprometem o funcionamento das glândulas sudoríparas, dificultando a regulação térmica. Sempre que o(a) Infectado(a) sofrer dano elétrico, o valor do dano é dobrado. Sempre que sofrer dano por calor ou queimadura, perde também um .

– Carapaça Disforme

As formações minerais atravessam a derme, provocando dor contínua e extrema sensibilidade ao contato rígido. O(a) Infectado(a) não pode usar peças de vestuário estruturadas ou armaduras rígidas — como coletes, trajes de contenção ou qualquer equipamento similar. Além disso, caso não durma sobre uma superfície macia, sua próxima Recuperação não terá efeito.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

– Muco Oxidante

O corpo do(a) Infectado(a) passa a liberar resíduos oxidados pelas formações minerais, secretando um muco que enferruja qualquer equipamento ou artefato metálico em contato com o corpo do(a) Infectado(a) por uma cena completa, reduzindo um nível de Qualidade. Adicionalmente, sempre que estiver segurando um equipamento metálico que não seja um artefato e gastar um A, qualquer mantida no resultado reduz um nível de Qualidade do equipamento.

– Fígado Estragado

A infecção mineral é Assimilada ao sangue, sobrecarregando o fígado. O(a) Infectado(a) precisa fazer tratamento semanal com sangria ou desenvolverá cirrose hepática. Caso desenvolva a doença o(a) Infectado(a) perde um S por semana até que faça um transplante de fígado que exige tratamento cirúrgico com o teste de *Medicina* de pelo menos .

Assimilação Entorpecida 8♠

Os sentidos se arrastam, amortecidos; proteção contra a dor que embota a reação do(a) Infectado(a) e distorce sua orientação.

– Agorafobia

A Assimilação afeta as conexões entre os nervos ópticos e o cérebro. O(a) Infectado(a) sofre percepção distorcida de movimento e contraste em ambientes amplos ou abertos. Sempre que realizar testes que incluam *Percepção* em áreas externas ou grandes espaços, sofre penalidade de .

– Sensibilidade Auditiva

A audição do(a) Infectado(a) se torna aguda e sensível. Qualquer som repentino ou alto pode provocar vertigem ou desorientação. Sempre que estiver exposto a ruídos intensos (explosões, sirenes, gritos), perde um D.

– Sentidos Sobrecarregados

Os sentidos do(a) Infectado(a) se sobrecarregam ao mesmo tempo. Se sofrer simultaneamente exposição a múltiplos estímulos sensoriais intensos, sofre uma penalidade de em todas as Ações.

– Desorientação Aguda

O desgaste nos sentidos faz com que o(a) Infectado(a) sofra uma penalidade de adicional ao resultado de testes que incluam *Percepção* ou *Reação*.

– Devaneios

O cérebro passa a gerar alucinações táteis, visuais e sonoras espontâneas. Uma vez por sessão de jogo, em momentos de grande tensão, o(a) Assimilador(a) pode introduzir um estímulo falso, dificultando a Ação do(a) Infectado(a), com isso reduzindo em o resultado do teste. O(a) Assimilador(a) deve descrever a cena com as ilusões da alucinação e em seguida o que de fato aconteceu.

– Dessensibilização Aguda

O(a) Infectado(a) perde 85% de todos os sentidos, perdendo todos os níveis em *Percepção* na Ficha de Infectados, ficando com zero. Esses níveis não podem ser comprados novamente e só retornam se forem anuladas todas as dessa mutação através de Clareza de Propósito. Toda rolagem que inclua *Percepção* só será feita se houver outra Aptidão selecionada fornecendo dados para a rolagem, do contrário é falha automática.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Assimilação Aberrante 9♠

Tecidos e órgãos redundantes surgem sem harmonia; aumentam o consumo e reduzem a eficiência da fisiologia do(a) Infectado(a).

– Anomorfia

O corpo do(a) Infectado(a) desenvolve órgãos e tecidos desnecessários em uma busca desesperada por evolução. A má formação afeta um de seus Instintos à escolha do(a) jogador(a), reduzindo em um ponto o Instinto escolhido na Ficha de Infectados. Escolha um Instinto no qual tenha pelo menos dois pontos.

– Pernas Disformes

Má formação nas pernas causa perda de mobilidade. Em cada Conflito, remova o primeiro que investir em Fuga.

– Hipersensibilidade

A Assimilação afeta as terminações nervosas, tornando-as hipersensíveis ao toque. Sempre que o(a) Infectado(a) for tocado firmemente ou sofrer dano, perde um D.

– Recuperação Debilitada

Os órgãos redundantes drenam recursos fisiológicos. Sempre que o(a) Infectado(a) ativar uma Recuperação, restaura apenas metade dos S e D, arredondado para cima. Se já tiver outra penalidade que afete a Recuperação, apenas a mais severa deve ser aplicada.

– Descoordenação

Certas partes do corpo começam a operar de forma autônoma e não coordenada com o resto do organismo. Sempre que o(a) Infectado(a) obtiver em um teste, um deles se transformará em , representando um espasmo, bloqueio ou conflito interno.

– Aberração

O corpo do(a) Infectado(a) se torna completamente irreconhecível, mudando completamente a aparência e a voz do(a) Infectado(a) para um aspecto de aberração retorcida e mal formada, podendo afetar até mesmo o número de membros, à escolha do(a) Assimilador(a).

Assimilação Hipersensível 10♠

O mundo é áspero e invasivo, especialmente ao(à) Infectado(a) que sofre de hipersensibilidade; dor ou ruídos intensos podem ser particularmente agressivos.

– Vulnerabilidade a Dor

O sistema nervoso do(a) Infectado(a) se torna excesivamente responsivo a estímulos externos. Sempre que sofrer dano físico, mesmo que mínimo, o(a) Infectado(a) sofre também uma penalidade de no próximo teste que incluir *Potência*, *Reação* ou *Resolução*.

– Vulnerabilidade Emocional

A sensibilidade se expande para o campo emocional. Sempre que o(a) Infectado(a) receber uma crítica, provocação ou escárnio (mesmo que narrativamente leve), sofre uma penalidade de em todos os testes pelo restante da cena.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

– Dor Degradante

O limiar de dor do(a) Infectado(a) se reduz drasticamente. Toda vez que sofrer dano físico por ataque corpo a corpo ou queda, perde um D.

– Sensibilidade Radical

Estímulos ambientais se tornam insuportáveis. Em cenas com barulho intenso, temperatura extrema ou iluminação incômoda, o(a) Infectado(a) sofre uma penalidade de em todos os testes com Conhecimentos ou *Expressão*.

– Recuperação Sensível

A hipersensibilidade nervosa impede o descanso reparador. Recuperações perdem 50% de eficácia caso o repouso não aconteça em ambiente controlado (ruídos reduzidos, luz baixa e temperatura amena). Essa limitação se acumula com outras penalidades de Recuperação.

– Sensibilidade Extrema

O sistema nervoso entra em colapso ao ser exposto a múltiplos estímulos simultâneos. Sempre que houver três ou mais fontes de estímulo (danos, ruídos, cheiros, calor...), o(a) Infectado(a) perde imediatamente um S e um D e não pode manter mais do que um dado em qualquer teste feito até o fim da cena.

Assimilação Mioclônica J♠

Espasmos e tiques rompem o controle; movimentos erráticos minam a sutileza e inviabilizam a precisão do(a) Infectado(a).

– Espasmos Involuntários

O corpo do(a) Infectado(a) responde com movimentos bruscos a estímulos banais. Sempre que o(a) jogador(a) obtiver qualquer em uma rolagem, o(a) Assimilador(a) pode narrar um pequeno espasmo ou reação involuntária, como um susto, chute leve ou se virar bruscamente.

– Aflição Grave

Os impulsos se intensificam em situações de tensão. Sempre que o(a) Infectado(a) estiver em uma Cena de Conflito, sofre uma penalidade de em qualquer. Ação que requeira controle corporal — incluindo recarga de armas, furtividade ou evitar armadilhas.

– Movimentos Involuntários

A Assimilação gera impulsos sem relação com o ambiente. Ao entrar em uma nova cena, o(a) Assimilador(a) deve escolher aleatoriamente um dos membros do corpo (braço, perna, pescoço etc.), que será afetado por movimentos involuntários. Durante essa cena, o(a) Infectado(a) sofre penalidade de em qualquer ação que dependa daquele membro.

– Barulhos Involuntários

O corpo passa a responder a não-estímulos. Em qualquer situação de calma ou silêncio absoluto, o(a) Infectado(a) é compelido a emitir sons involuntários (como estalar a língua, ranger os dentes, bater os dedos ou emitir ruídos com a garganta), o que anula automaticamente qualquer tentativa de surpresa, camuflagem ou emboscada.

– Agitação Constante

A Assimilação interfere na rotina motora. O(a) Infectado(a) não consegue permanecer imóvel por mais de um minuto, mesmo que queira. Sempre que for necessário repousar ou aguardar em posição, ele perde um D por minuto.

– Debilidade Extrema

A compulsão se torna debilitante. Em qualquer teste físico, o(a) Infectado(a) sofre penalidade de , além de adicional. Além disso, deve descartar imediatamente a face de dado com maior número de após cada rolagem.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Assimilação Disfásica Q♠

A fala se rompe em falhas e sons truncados; pensamento rápido, mas voz irregular, distante da comunicação habitual.

– Desvio de Fala

O(a) Infectado(a) passa a sofrer lapsos de linguagem em momentos de tensão. Sempre que rolar qualquer em uma ação que envolva comunicação verbal, o(a) Assimilador(a) pode narrar um erro de fala — troca de palavras, gagueira ou silêncio repentino — que compromete a ação ou exige retratação.

– Fala Debilitada

A Assimilação desorganiza o acesso à linguagem em situações sociais. Sempre que o(a) Infectado(a) realizar testes que incluam *Expressão* ou *Influência* em diálogo com personagens do(a) Assimilador(a), sofre uma penalidade de se tentar formular frases complexas ou expor argumentos longos.

– Memória Debilitada

O distúrbio afeta a memória verbal. O(a) Infectado(a) não consegue repetir corretamente instruções ou relatos com mais de uma frase. Sempre que tentar transmitir informação recebida ou repassar mensagens, o conteúdo é truncado, invertido ou alterado. O(a) Assimilador(a) decide como a informação chega ao destino.

– Fala Simplificada

A Assimilação afeta a articulação vocal. O(a) Infectado(a) não consegue pronunciar corretamente palavras que envolvam nomes próprios, números ou conceitos técnicos. Em testes envolvendo *Engenharia*, *Medicina* ou qualquer Conhecimento, sofre penalidade de se a comunicação verbal estiver envolvida.

– Letra Ilegível

O distúrbio se alastra para a linguagem escrita. Toda vez que o(a) Infectado(a) tentar se comunicar por escrito, símbolos se confundem, letras se embaralham, e a mensagem não é compreendida — exceto se for entregue pessoalmente junto a um teste de *Influência* ou *Expressão* com, no mínimo, .

– Fala Incompreensível

O colapso da linguagem é completo. O(a) Infectado(a) perde a capacidade de produzir fala compreensível durante as cenas de Conflito ou mesmo em situação de narrativa fluida que envolvam grande tensão. Se limita a emitir sons desconexos, sílabas soltas ou palavras trocadas. Todas as ações que dependam de comunicação verbal devem ser substituídas por mímica, desenhos ou sofrer penalidade de adicionais. A fala normal retorna apenas fora de cena ou com ajuda externa, como outro(a) Infectado(a) de intérprete através de um teste bem-sucedido de *Influência*.

Assimilação Terminal K♠

A vitalidade se esgota lentamente; capacidades desaparecem enquanto a Assimilação toma o corpo do(a) Infectado(a) por completo.

– Pressão Estendida

O corpo do(a) Infectado(a) começa a exibir falhas de funcionamento. Sempre que sofrer uma penalidade por , essa penalidade persiste por uma cena adicional, mesmo que a causa original tenha desaparecido.

– Recuperação Sofrida

A recuperação do organismo se torna ineficaz. Sempre que Regenerar qualquer quantidade de Saúde, o(a) Infectado(a) sofre 1 ponto de dano direto antes da Recuperação.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

– Pressão por Fracasso

A Assimilação desregula respostas motoras e cognitivas. Sempre que o(a) Infectado(a) falhar em um teste (não mantiver qualquer), sofre penalidade de no próximo teste — acumula se persistir falhando.

– Aptidões Arruinadas

Aptidões começam a se desintegrar. No início de cada cena, o(a) Assimilador(a) escolhe aleatoriamente uma Aptidão do(a) Infectado(a) (Instinto, Conhecimento ou Prática). Todas as rolagens envolvendo essa Aptidão são tratadas como se não tivesse nenhum nível até o final da cena.

– Determinação Hesitante

O corpo perde consistência nas respostas. Sempre que o(a) Infectado(a) usar um para manter dados adicionais, ele deve descartar automaticamente ou do resultado, escolhido pelo(a) Assimilador(a).

– Inaptidão Extrema

O colapso corporal é inevitável. Todos os testes do(a) Infectado(a) sofrem penalidade de e ele perde permanentemente um ponto de uma Aptidão base (à escolha do(a) Assimilador(a)). Esta perda permanece até que esta mutação seja anulada. Uma Aptidão pode ser reduzida a 0 desta forma, impossibilitando qualquer teste associado a ela.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CATAZANS SANTOS, nicolasbiasin@gmail.com

ASSIMILAÇÕES SINGULARES

Há transformações que são mutações únicas, moldadas por forças locais tão específicas que parecem carregar o próprio espírito do ambiente onde surgiram.

As ASSIMILAÇÕES SINGULARES surgem quando o organismo do(a) Infectado(a) e o parasita respondem não apenas à sobrevivência, mas ao chamado silencioso do local que os cerca — um diálogo invisível com a fauna, a flora e as condições únicas daquele território.

Seja inspirada pelo predador alfa que ronda a região ou pela resiliência das plantas que florescem no árido, cada manifestação é profundamente marcada pela história natural do lugar.

No sistema de jogo, as cartas de Paus ♣ representam essas raridades. Diferente das demais Assimilações, cabe ao(à) Assimilador(a) definir o momento que irá apresentar uma Assimilação Singular para os jogadores, abrindo novas possibilidades para que eles escolham ao passar por esse processo de mutação.

Assimilação do Bosque A♣

Tecidos lenhosos e raízes internas permitem ao(à) Infectado(a) regenerar-se em meio a árvores, mas longe de vegetação seu corpo definha, exigindo contato com solo fértil.

— Embaúba

A cada hora imóvel com os pés ou mãos em contato direto com vegetação viva ou solo úmido, entra em estado de simbiose e Regenera um (S). Dobra todo dano sofrido nesse período. Sofrer dano interrompe o efeito.

— Eucalyptus

Se for reduzido aos (S) 1 ou 2, o(a) Infectado(a) pode optar por permanecer imóvel por 6 horas em contato com solo fértil para habilitar sua Recuperação como se estivesse no (S) 3. Se for interrompido durante o processo, qualquer teste de *Medicina* para viabilizar a Recuperação receberá adicional no resultado.

— Araucária

Se passar mais de 24 horas sem contato direto com vegetação viva ou solo fértil, o(a) Infectado(a) sofre uma penalidade de em todo teste que inclua *Sobrevivência* até restabelecer esse contato por pelo menos 1 hora.

Assimilação da Campina 2♣

O corpo do(a) Infectado(a) se adapta ao campo aberto: postura baixa, movimentos ágeis e percepção aguçada pelo vento e vibrações do solo, garantindo vigilância constante em áreas planas.

— Alecrim

Durante o dia, enquanto estiver exposto à luz solar direta por pelo menos 1 hora, pode gastar um (D) para dispensar a necessidade de alimentação e água por 24 horas. Esse efeito não se acumula e é anulado por ambientes sem luz natural (interiores, subsolo ou neblina densa).

— Cágado

A epiderme do(a) Infectado(a) se torna parcialmente transparente para otimizar a absorção solar. Enquanto exposto ao sol, Recupera um (S) por cena automaticamente. Contudo, sofre um ◆ de ataques baseados em calor ou luz intensa (como fogo, laser ou clarões bioluminescentes).

— Maria-da-campina

A pele fotossintética do(a) Infectado(a) não tolera bem a ausência de luz natural. A cada dia passado sem exposição direta ao sol (ou fonte equivalente), sofre uma penalidade de em testes de *Resolução* até que a exposição seja restabelecida por ao menos 1 hora.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS (nicolasbiasin@gmail.com)

Assimilação do Cerrado 3♣

Casca grossa protege o(a) Infectado(a) contra lesões e aridez; o organismo armazena água em reservas internas e consegue se recuperar após longos períodos de calor intenso e seca.

— Tatu-canastra
Enquanto estiver sob sol forte ou clima seco, você recebe um ponto de dano a menos de ataques físicos. Esse bônus se perde se estiver em clima úmido, submerso ou sob chuva intensa.

— Mandacaru
Sempre que sofrer dois ou mais pontos de dano em um mesmo ataque, a camada externa de sua carapaça se fragmenta em estilhaços, ferindo quem estiver em alcance corpo a corpo. O atacante sofre um ponto de dano direto, mas você também sofre uma penalidade de 😈 em testes de *Reação* até a carapaça regenerar (o que só ocorre após o fim da cena).

— Lobo-guará
Sua anatomia reage mal à umidade. Sempre que entrar em contato prolongado com água (chuva intensa, submersão, clima encharcado), sofre uma penalidade de 😈 em testes que incluam *Potência* ou *Furtividade* até se secar completamente.

Assimilação da Colina 4♣

Músculos e tendões do(a) Infectado(a) se avolumam para ganhar força; a resistência se prolonga em terrenos inclinados e o corpo aprende a economizar energia durante subidas íngremes.

— Caxinguelê
Ignora penalidades por terreno inclinado, escorregadio ou irregular durante deslocamentos e escaladas. Sempre que investir 😈 em Fuga, adicione 😈. Além disso, não pode ser derrubado ou desequilibrado por meios físicos, a menos que o ataque cause dano.

— Porco-do-mato
Recebe 😈 adicional em testes que incluam *Atletismo* ao correr, saltar ou escalar, mas sofre a penalidade de 😈 adicional em testes que incluam *Furtividade* devido à rigidez dos movimentos.

— Jabuti-piranga
Em ambientes planos ou excessivamente nivelados (ambientes urbanos, corredores, pisos industriais), sofre menos 😈 em testes que incluam *Reação* até deixar o local ou se adaptar por uma cena inteira.

Assimilação Desértica 5♣

Suor e metabolismo se adaptam à baixa umidade e a temperaturas extremas; o(a) Infectado(a) consome quantidades reduzidas de água e desenvolve outras maneiras de se proteger.

— Suculenta
Pode permanecer até 5 dias sem consumir água sem sofrer penalidades.

— Diabo-espinhoso
O corpo libera secreções que irritam olhos e mucosas. Agressores corpo a corpo sofrem ◆ de dano ou 😈 adicional em neutralização da Ameaça. Toda 😈 mantida pelo resto da cena causa ◆ de dano a um aliado próximo.

— Esquilo Terrestre
Passa a cavar buracos para dormir em segurança, perde um D▶ se não dormir em uma toca.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Assimilação Florestal 6♣

O corpo do(a) Infectado(a) aprimora seu equilíbrio e sua capacidade de se esgueirar em terrenos densos; visão e audição se adaptam à penumbra e a movimentação entre árvores é quase imperceptível aos predadores.

— Morcego-narigudo

Passa a ignorar penalidades por baixa luminosidade natural, incluindo crepúsculo, sombra densa ou penumbra. Esse efeito não se aplica à escuridão total nem à ausência de luz artificial.

— Sucuri

Os sons são absorvidos pela pele. Recebe adicional em testes que incluem *Furtividade* ao se mover em vegetação densa, mas sofre em testes que incluem *Expressão*, pois a vocalização do(a) Infectado(a) se torna abafada e pouco audível.

— Rato-do-mato

Ao sair abruptamente de ambiente sombreado para um muito iluminado, sofre uma penalidade de em testes que incluem *Percepção* por 1 cena, devido à saturação do nervo óptico.

Assimilação do Manguezal 7♣

Poros filtram sal e membros se adaptam ao lodo; o(a) Infectado(a) respira e se move em áreas encharcadas, resistindo a infecções típicas de ambientes lamacentos.

— Mangue-vermelho

Pode consumir água salobra ou salina sem qualquer prejuízo.

— Caramujo-do-mangue

Consegue respirar parcialmente pela pele em ambientes alagadiços, permanecendo submerso por até 10 minutos. No entanto, a pele do(a) Infectado(a) torna-se vulnerável, sofrendo um ponto de dano adicional contra ataques físicos.

— Sururu

Ao passar mais de 6 horas em ambientes secos (ambiente urbano, cerrado, alta montanha), a pele começa a rachar. Sofre uma penalidade de em testes que incluam *Reação* até ser reidratado por imersão ou umidade ambiental.

Assimilação Marinha 8♣

Pulmões e músculos se adaptam à pressão e correntes marinhas; o(a) Infectado(a) nada com eficiência e tolera longas imersões, explorando o oceano sem risco de colapso.

— Toninha

Você se move duas vezes mais rápido na água do que um humano comum, e não precisa testar *Atletismo* para nadar, exceto em tempestades ou redemoinhos. Dobre todos os investidos em Fuga nadando.

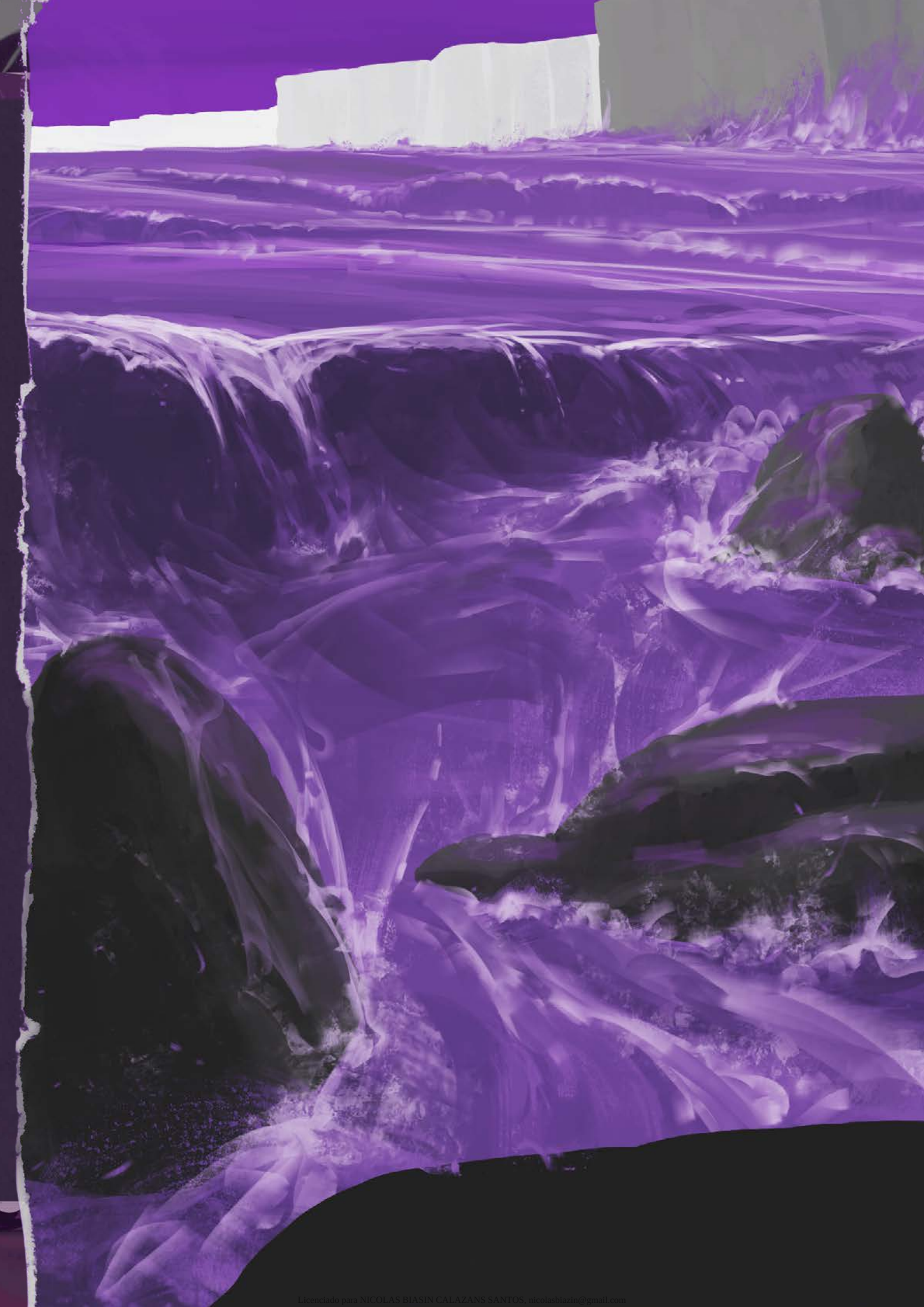
— Biguá

Tem adicional em testes que incluem *Atletismo* na água ou areia fofa, e adiciona em testes que incluem *Manufaturas*, pois a motricidade fina dos dedos foi comprometida.

— Tartaruga-aruanã

Sempre que estiver correndo ou saltando em pisos rígidos (metal, concreto, pedra), sofre em testes que incluem *Potência*, devido ao formato instável das extremidades.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com



Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Licenciado para NICOLÁS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Assimilação da Montanha 9♣

O sangue engrossa e a circulação se ajusta; o(a) Infectado(a) suporta ar rarefeito e frio intenso, mantendo energia e estabilidade mesmo em grandes altitudes.

— Urubu-Rei
Não sofre qualquer penalidade por altitudes elevadas ou ar rarefeito, mesmo acima de 3000m. Pode manter esforço físico moderado por mais tempo sem fadiga.

— Calango-bandeira
Pode prender a respiração por até 10 minutos mesmo em movimento, mas em climas quentes e secos perde em testes de *Influência* ou *Expressão*, devido à rouquidão.

— Tucanuçu
Ao passar mais de 1 hora em ambientes abafados ou com alta umidade, tem a *Sagacidade* reduzida em um (mínimo 0), como se estivesse em constante mal-estar leve.

Assimilação do Pântano 10♣

Pele e pulmões toleram gases e microrganismos da água estagnada; o(a) Infectado(a) detecta movimentos sutis no brejo, usando o terreno alagado como proteção natural.

— Guaiamu
Ignora penalidades de movimento em terrenos encharcados ou instáveis. Pode atravessar até 2 metros de profundidade de água ou lama sem necessidade de teste.

— Garça-azul
Possui adicional em testes que incluem *Furtividade* ao caminhar sobre lama ou folhas alagadas, pois seus passos não fazem barulho. Contudo, sofre adicional em testes que incluam *Reação* em ambientes fechados, onde o alongamento das pernas prejudica o equilíbrio.

— Sapo-cururu
Se for derrubado ou sofrer queda, deve fazer um teste de *Potência* ou irá sofrer um ponto de dano adicional de todos os ataques até o fim da cena, por instabilidade nas articulações.

Assimilação da Caatinga J♣

O organismo do(a) Infectado(a) aprende a reduzir funções em longos períodos secos; desperta com chuvas ocasionais e protege-se de predadores com pele espessa e pontiaguda.

— Rola-bosta
Reduz em um ponto todo dano cortante ou perfurante sofrido por fontes naturais (espinhos, facas, garras). Esse efeito não se aplica a armas de fogo ou ataques energéticos.

— Asa-branca
A pele do(a) Infectado(a) o protege contra insolação e exposição solar extrema por até 2 cenas, mesmo sem abrigo ou água. Tem *Influência* reduzida em um (mínimo 0), devido à aparência enrijecida e aspecto vítreo.

— Teiú
Em ambientes úmidos ou com pouca circulação de ar, acumula calor corporal, sofrendo uma penalidade de em testes que incluem *Reação* após 2 horas.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Assimilação Subterrânea Q♣

Visão perde relevância entre os sentidos; pele e ouvido detectam vibrações e correntes de ar em túneis. O(a) Infectado(a) se orienta no escuro e resiste a confinamento e baixa oxigenação.

— Tatu-canastra

Detecta movimentos ou presenças num raio de 10 metros se estiver tocando o chão com as mãos ou pés descalços, mesmo na escuridão. Não identifica outros detalhes, somente a intensidade e a distância.

— Coruja-buraqueira

Recebe adicional em testes que incluem *Percepção* para identificar sons abafados ou ecos subterrâneos, mas sofre adicional em testes que incluem *Reação* relacionados a ruídos altos repentinos (tiros, explosões), por conta do sistema auditivo hipersensível.

— Morcego-de-cauda-livre

Ambientes com múltiplos sons sobrepostos (máquinas, motores, grandes multidões) te sobrecarregam. Tem a *Sagacidade* reduzida em um (mínimo 0) nesses locais até que se isole.

Assimilação da Tundra K♣

O metabolismo do(a) Infectado(a) regula calor em ambientes congelados; seu sangue não congela e seu corpo suporta longos períodos em torpor, reduzindo desgaste no frio extremo.

— Líquen-de-mapa

Não sofre penalidades por frio intenso ou neve, mesmo abaixo de –20°C. Pode dormir ao relento sem risco de congelamento ou exaustão térmica.

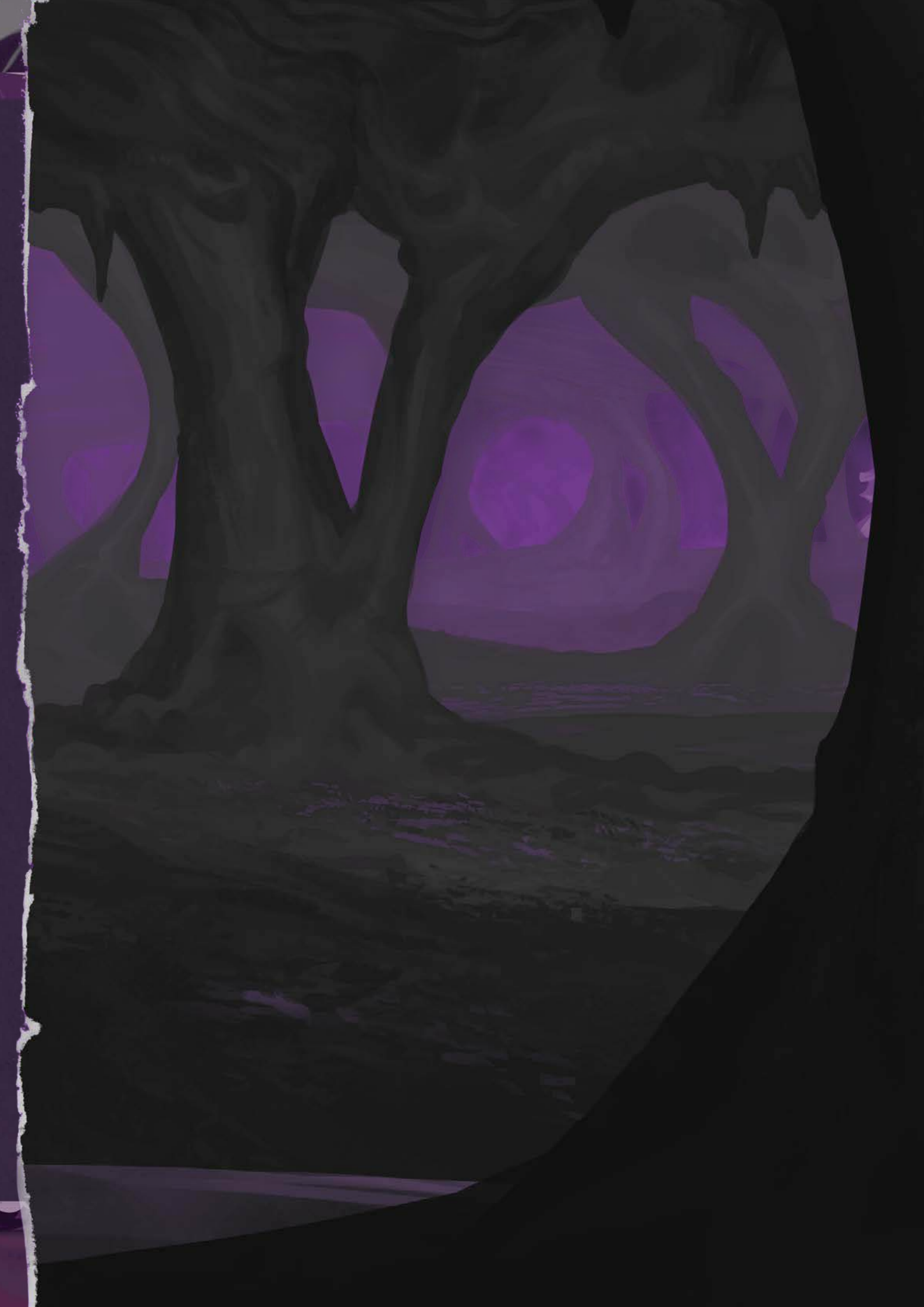
— Marmota-alpina

Pode entrar voluntariamente em estado de torpor por até 12 horas, reduzindo consumo de oxigênio e estabilizando ferimentos (não morre por sangramento nesse estado). Contudo, ao sair do torpor, a *Potência* é reduzida em um (mínimo 0) até o próximo descanso.

— Husky siberiano

Os pelos de todo o corpo crescem muito formando uma proteção contra o frio. Em ambientes quentes sofre adicional em testes que incluam *Atletismo*.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com



Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

MANUAL DOS
ASSIMILADORES

CAPÍTULO 5: CENÁRIO

O mundo não é mais o mesmo desde que o Colapso se abateu sobre a Terra. Tudo começou com a pandemia, que se espalhou rapidamente pelo planeta em 2020. Uma incontável leva de mutações se abateu sobre os seres vivos por todo o globo nesse período, causando acidentes e tragédias que culminaram no caos generalizado. Rumores levaram a migrações em busca de lugares para fugir da devastação. Doce ilusão. A sociedade humana inteira regrediu mais de um século em uma questão de meses.

As primeiras mudanças ocorreram visivelmente na flora e na fauna em todos os biomas, inclusive pessoas de diversas idades. Todas as espécies sofreram mutações, recebendo características de outras formas de vida, algumas encantadoras, outras assustadoras. Novas criaturas bizarras surgiram, entre elas microrganismos que causam doenças antes desconhecidas, expondo comunidades e grupos em todos os lugares a risco. Esse é um novo mundo e a humanidade não está mais no topo da cadeia alimentar.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Pela velocidade da infestação, disseram que seria algo que se espalhava pelo ar ou que atingiu grandes corpos d'água. Em um determinado momento, após os noticiários e a internet cobrirem as primeiras semanas, uma série de falhas não identificadas cortou todo tipo de comunicação, transformando a aldeia global antes conectada em um emaranhado de comunidades isoladas, como alguém que subitamente se percebe perdido e sozinho. Além da impossibilidade de contato a longas distâncias, ainda há dificuldade na comunicação entre povoados próximos.

Céticos acreditavam que havia uma causa que pudesse ser cientificamente comprovada, mas a maioria dizia que era sobrenatural ou divina, que aquele era o "Tempo do Julgamento". Velhas e novas religiões se espalharam nas ruínas da nossa civilização e nos levaram a dezenas de guerras religiosas pelas próximas décadas, mas ainda houve quem resistisse a isso e tentasse construir um novo mundo, sob líderes que conseguiram reaver a nossa esperança no futuro. Mas qual seria o futuro da nova humanidade?

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

UM MUNDO EM MUTAÇÃO

Em meio à falência das cidades sem energia elétrica e com todos os outros recursos comprometidos, as pessoas voltaram a se espalhar de novo pelo mundo, em busca de algum lugar melhor para viver. Enquanto os prédios se transformaram em redutos de horrores fantásticos e de gangues e cultos violentos, o interior se tornou a melhor chance de sobrevivência. Como se não bastassem as ameaças externas, muitos ainda sofreram instabilidades biológicas com essa força transformadora, que deixou os seres humanos menos parecidos uns com os outros e à mercê do surgimento de novas segregações.

Espalhados em incontáveis povoados cada vez menores, muitos não conseguiram se manter por muito tempo, mas outros foram capazes de crescer e absorver outras populações. As nações remanescentes chegaram a acreditar que a sociedade pré-Colapso poderia ser restaurada, mas todas elas terminaram por se extinguir por meio da guerra, da doença ou da fome. De novo, aqueles que fugiram dos grandes centros foram os que mais sobreviveram aos terrores que continuavam a atormentar a humanidade, em ciclos que se repetiram por décadas e nos fizeram aos poucos esquecer do nosso próprio passado. Apesar de tudo, nós sobrevivemos para conquistar nosso espaço nesse novo mundo.

EM QUE ANO NÓS ESTAMOS?

As aventuras em Assimilação se passam entre 5 e 45 d.C. (depois do Colapso), aproveitando um ou mais de cinco períodos distintos separados por décadas, cada um deles com diferentes características a serem exploradas pelo(a) Assimilador(a). Nos tempos mais próximos ao Colapso, a maioria se lembra como era a vida antes do caos, mas à medida que cada década termina, esse conhecimento lentamen-

Licenciado para [illegible] BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiasin@gmail.com

te transforma história em mito, até o tempo que somente aqueles de cabeça branca se lembrarão do auge da civilização. Quem quiser explorar o choque de gerações entre os Infectados pré e pós Colapso, pode escolher algo perto do ano 20 d.C., quando só aqueles com mais de 30 anos terão mais lembranças de como era aquela vida na sociedade que conhecemos.

Por mais que o(a) Assimilador(a) possa localizar a narrativa em praticamente qualquer ponto do planeta, é sugerido explorar um ambiente conhecido dos jogadores, talvez a mesma cidade ou algum lugar no mesmo país deles. Dessa forma, os resquícios da civilização encontrados pelos Infectados podem ter uma carga emocional maior, quando por exemplo surge na história uma embalagem vazia de uma marca de biscoito que os personagens dos jogadores lembram de ter comido na infância, mas que jamais poderão sentir o gosto novamente.

A QUEDA DAS NAÇÕES

Os últimos resquícios de regiões que tentaram emular as autoridades políticas de antes do Colapso terminaram por ruir até o ano 10 d.C., muitos deles tomados por rebeliões que tentaram novas formas de governo. No início, os símbolos das nações, estados e municípios de alguma forma representavam a esperança de que tudo poderia voltar a ser como antes. Porém, à medida que os anos foram passando e os seus governantes provaram ser o oposto daquilo que diziam ser, essas bandeiras começaram a representar farsa e decepção.

Muitos cientistas, pesquisadores, sacerdotes e filósofos tentaram encontrar a causa do Colapso. A origem da Assimilação foi creditada a diversas razões, nenhuma delas confirmada. Aqueles que não desistiram de encontrá-la seguem, entre avanços e retrocessos, desvendando seus mistérios pouco a pouco, entre as muitas hipóteses sobre a causa de tanta desgraça.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

ERA DAS SOMBRAS

Sem autoridades para manter uma sociedade unificada grande o suficiente para abranger múltiplas regiões, o surgimento de uma idade das trevas se abateu sobre o mundo. Da mesma forma que aconteceu após a queda do Império Romano, os povos se fragmentaram sob diferentes senhores da guerra, que em troca de lealdade ofereciam proteção e um punhado de terra a quem contribuísse com a sua mão-de-obra. A escravização voltou a infernizar a vida de muitas pessoas, mas desta vez qualquer um poderia ser acorrentado e posto para trabalhar, independentemente da cor, de sua origem ou sua devoção, imperando a lei do mais forte.

Entre os anos 11 e 20 d.C, cada monarca tinha uma opinião própria que influenciava a maneira como a Assimilação era encarada dentro dos seus domínios. Para o bem ou para o mal, esse assunto não era indiferente para as alianças desse período.

- Quem temia a Assimilação a via como um tipo de maldição, e tudo o que não era visto como natural era executado.
- Vários líderes percebiam as mutações como bênção e o próximo passo da nossa evolução.
- Muitos regentes entenderam as assimilações como uma espécie de provação que pode nos tornar melhores ou piores.

TEMPOS DE MESSIANISMO

Na terceira década pós-Colapso, os domínios forjados pelos mais poderosos foram destruídos ou conseguiram amadurecer para permitir que os mais fortes cedessem os seus tronos para os mais capazes. Mais uma vez foi o tempo da fé se mostrar mais poderosa que a força bruta. Diversas comunidades se tornaram teocracias, mas em quase todas as outras se tornou comum valorizar mais os templos e santuários das religiões que encontraram uma forma de se reinventar. O mito mais recorrente no planeta foi a chegada do Terceiro Messias, dezenas deles carregaram esse título em todos os continentes, o que levou à guerra em muitos lugares, mas também à paz em outras regiões.

O Tempo do Julgamento foi seguido do Tempo da Assimilação, quando muitos passaram a ver as mutações como um desígnio divino que deveria ser louvado por todas as pessoas, a não ser que tivesse sido deturpado pelo Adversário, como acontecia com o surgimento de monstros terríveis. Nesse período surgiram movimentos populares bastante característicos de outros períodos similares da história humana.

- Bibliotecas foram queimados por ignorância, como forma de evitar os mesmos erros que levaram à ruína da humanidade.
- Procissões de devotos levaram a migrações em massa que não aconteciam desde os tempos da Queda das Nações.
- Apesar da inquisição religiosa, uma parte da humanidade sobreviveu à Era das Sombras e guardou parte da sabedoria pré-Colapso.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

RENASCIMENTO TECNOLÓGICO

Entre o ano 31 e 40 d.C., a fé cega arrefeceu em meio à estabilidade alcançada por meio da submissão religiosa, permitindo à era da razão se sobrepor à era da devoção. Os líderes religiosos não perderam o seu poder, mas à medida que o conhecimento do passado voltou a chegar para uma parte da população, mesmo que de forma acanhada, a obediência cega passou a ser obrigada a lidar com novos questionamentos. Publicações de todo tipo ressurgiram, à medida que um punhado de gráficas enfim deixou de imprimir apenas livros sagrados. O conhecimento desmistifica.

Para a maior parte do planeta não houve um retorno pleno da tecnologia, ao menos como se gostaria. Além de enfrentar a resistência dos intolerantes, pouco foi recuperado. Muitos cientistas, engenheiros, médicos e acadêmicos preferem chamar esse período de "Renascimento da Gambiarra", pois na maior parte dos lugares, o remanejamento e combinação de recursos manufaturados foi a única forma encontrada de reutilizar certas tecnologias.

Na quarta década pós-Colapso, o retorno de parte da tecnologia voltou a criar abismos na qualidade de vida entre os refúgios, alguns ainda presos à Era das Sombras, outros com acesso a geradores e comodidades que fizeram surgir um novo Iluminismo.

- Com o conhecimento recuperado em biologia, geografia, agricultura e similares, a fome e a doença foram reduzidas graças ao resgate desses conhecimentos.
- Os rumores sobre avanços das comunidades levaram a um contato e intercâmbio maior que favoreceu bastante o comércio.
- Mesmo com alguns avanços, a vida não ficou mais fácil onde não havia difusão desse conhecimento. As comunicações em massa do nosso tempo jamais serão restauradas.

UM NOVO DESPERTAR

Apesar do conhecimento recuperado na última década, a humanidade já estava transformada demais para que voltasse a ser algo remotamente parecido com o que era antes. Como se isso não bastasse, na quinta década pós-Colapso, a Assimilação ganhou mais força e cresceu como nunca. Apesar de raros, animais e criaturas começaram a desenvolver inteligência equiparável à humana, assim como alguns de nós resolveram abandonar para sempre a própria humanidade para se transformar em algo diferente. É chegada uma era de mitos pós-Colapso, similar à das mitologias do passado, que podem ou não tê-la influenciado.

Por volta do ano 41 d.C. surgiram novos deuses, heróis e monstros, cujas histórias se espalharam pelo mundo e entraram no imaginário desse tempo, tornando-o ainda mais distante de tudo o que veio antes.

- Alguns Infectados foram tomados por tantas assimilações que passaram a ser adorados como divindades da natureza e da guerra.
- Outros Infectados são tratados como heróis e recebem súplicas frequentes de refúgios para que os salvem de todo tipo de ameaça.
- Lendas sobre Infectados de terras distantes vão longe, contando suas histórias fantásticas e cheias de simbolismos.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Ainda não descobrimos o que está acontecendo conosco. Temo que jamais o faremos.

Esta manhã fui conferir as experiências que venho realizando com o cruzamento das ervas que o velho Aramis trouxe dos ermos. Uma delas foi essencial para eliminarmos a praga que teimava em se espalhar pelo nosso trigo, e acredito que se misturá-la com outra que tenho estudado pode tornar seu efeito ainda mais poderoso e duradouro. Durante o trabalho, não pude deixar de refletir sobre as possíveis origens da Assimilação, esse fenômeno que transformou o mundo de maneira drástica e imprevisível. Como bióloga, sempre acreditei que a natureza possui suas próprias regras, mas o que testemunho aqui desafia todas as minhas convicções. A Assimilação parece ter surgido de uma combinação de fatores, talvez uma resposta a uma crise ambiental sem precedentes, exacerbada por intervenções humanas irresponsáveis. É como se a natureza, em uma desesperada busca por equilíbrio, estivesse tentando recuperar algo perdido, mesmo que signifique a transformação de toda forma de vida.

As mutações nas espécies que observei são fascinantes e perturbadoras ao mesmo tempo. Animais que antes conhecíamos bem, agora apresentam características que desafiam a lógica natural das coisas. Um exemplo notável são os cervos que nas galhadas desenvolveram ramos e flores, que não só embelezam seu aspecto, mas parecem ter funções biológicas que ainda não compreendemos completamente. É como se a Assimilação estivesse promovendo uma hibridização dos seres, gerando novas formas de vida que desafiam a nossa percepção de hierarquia nas cadeias alimentares.

Além disso, a flora e os fungos que se desenvolveram sob a influência dessa infestação apresenta propriedades extraordinárias. Encontrei uma espécie de cogumelo que, em vez de decompor matéria orgânica, parece interagir de maneira simbiótica com os animais próximos, oferecendo-lhes nutrientes e uma casca mais grossa, em troca de proteção contra fungívoros. Os habitantes do vale onde o encontrei agora dependem dessa aliança estranha, e é evidente que não apenas a sua aparência mudou, mas também o comportamento, cheio de tiques nervosos e olhares estranhos. Essa nova dinâmica ecológica sugere um sistema complexo e interconectado que, de alguma forma, tenta restaurar uma ordem anterior.

Entretanto, nem todas as mudanças são benéficas. A presença de criaturas mutantes, como javalis gigantes de quatro presas e aves de rapina com plumagens brilhantes e tóxicas, representa uma ameaça constante. Essas novas espécies competem por recursos e, em muitos casos, atacam os sobreviventes que ousam se aventurar em seus territórios. O que antes era um ecossistema relativamente seguro agora se tornou um campo de batalha, onde a sobrevivência é garantida apenas aos mais adaptados. Essa luta incessante pela vida revela a brutalidade da Assimilação, um processo que, embora fascinante do ponto de vista científico, sempre me pareceu aterrador.

Ao final do trabalho, continuei atormentada por essa nova vida que pulsa ao meu redor. A Assimilação é um fenômeno complexo, que ao mesmo tempo dá origem a maravilhas, também traz à tona os horrores mais profundos da mente humana. O que está em jogo aqui é a essência da evolução e da sobrevivência. Enquanto cientista, meu papel é documentar e entender essas mudanças, mas, como mulher, sou com frequência confrontada com a incerteza do futuro. O que acontecerá conosco, os Infectados, e como nos adaptaremos a esse mundo em constante mutação? Desta vez conseguimos eliminar uma praga com um remédio que ainda não entendemos direito os efeitos, e nada impede que de uma hora para outra se volte contra nós. Tenho andado cansada. Bastante cansada.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

A VIDA DEPOIS DO COLAPSO

A humanidade sobreviveu espalhada em comunidades menores, a maior parte dela afastada das antigas áreas urbanas arruinadas pelo tempo. Centros populacionais dos mais diversos tipos desenvolveram suas próprias sociedades longe umas das outras, o que permitiu uma enorme diversidade de culturas e crenças. Aqueles que mais prosperaram aprenderam a lidar com os biomas e deles conseguir abrigos e suprimentos, na maior parte das vezes sem auxílio externo, dado que a comunicação entre os refúgios é curta e limitada pela desconfiança. Por isso, seus costumes e tradições se desenvolveram a partir de influências locais, preservando mitos e heróis que com frequência se misturam com a religiosidade ou a falta dela, entre grupos formados por céticos até os que preservaram sua fé e ainda geram sincretismos.

DIFERENTES NÍVEIS TECNOLÓGICOS

Cada comunidade se vale das vantagens mantidas ou resgatadas do período pré-Colapso, limitadas pelos seus artefatos, veículos e construções, assim como também do conhecimento dos seus integrantes mais conectados com essas tecnologias para fazer a manutenção e ensinar os outros a operá-los. Em muitos refúgios, a tecnologia é quase inexistente e a sua vida é marcada por práticas ancestrais, utilizando ferramentas rudimentares e os ensinamentos dos mais sábios que se provaram vitais à sobrevivência. Por outro lado, ainda existem lugares em que o conhecimento foi preservado, especialmente onde antes havia centros acadêmicos e de pesquisa, que até depois do fim do mundo continuaram a produzir levas de engenheiros e cientistas

SOBREVIVÊNCIA É TUDO

Por mais que existam alianças e acordos que permitem aos refúgios complementarem suas produções, a maior parte das comunidades precisa ser auto suficiente, para que a dependência do que vem de fora não comprometa a sua subsistência. Além de um bom abrigo e uma fonte de água potável, são necessários alimentos e madeira ou combustível para viver, além de uma reposição eventual de medicamentos e vestuário. Quem não produz tudo isso precisa sair de suas defesas para conseguir o que está faltando, colocando em risco a segurança não apenas do grupo expedicionário, mas também daqueles que ficam para trás, desfalcados de uma parte dos seus integrantes e à mercê de alguma criatura ou grupo hostil que possa encontrá-los e colocar tudo a perder.

PERIGOS POR TODO LADO

Tanto a flora como a fauna de todo o planeta foram afetados pela Assimilação, que fez surgir uma série de novos perigos. Monstros podem surgir para se alimentar da sua carne, pestes e doenças estranhas se espalham por regiões inteiras, vegetações traiçoeiras às vezes fatais para os desavisados, tudo isso sem contar as comunidades e grupos que podem simplesmente atacar ou fingir ser amistosos, somente para depois traí-los quando menos esperado. Ameaças internas não podem ser desconsideradas, em especial quando divergências políticas separam os locais em dois ou mais grupos, cujo desentendimento pode levar a mortes, fugas e banimentos.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

ECONOMIA DE ESCASSEZ

As comunidades desenvolveram sistemas de escambo próprios, onde a necessidade dita o valor de cada item. A escassez não apenas molda as interações econômicas, quem produz itens fundamentais e incomuns na região ganha poder e influência, e quem depende de trocas enfrenta riscos. A criatividade e a inovação levam ao reaproveitamento e à reinvenção de técnicas antigas, às vezes como única forma de garantir a subsistência.

PRECONCEITO CONTRA INFECTADOS

A relação com os indivíduos tomados por assimilações varia a cada população. Aqueles tomados por mutações que alteram a aparência tendem a ficar isolados, mas há onde os dotados de capacidades especiais sofrem preconceito, mesmo que a sua cultura ou crença não os tomem por aberrações. Por outro lado, há lugares que admiram estas alterações, onde os Infectados são bem tratados e às vezes celebrados por certas pessoas, que acreditam que há algo de divino neles, ou pessoas que consideram a Assimilação o próximo passo na evolução humana. Para o bem ou para o mal, ninguém é indiferente à Assimilação.

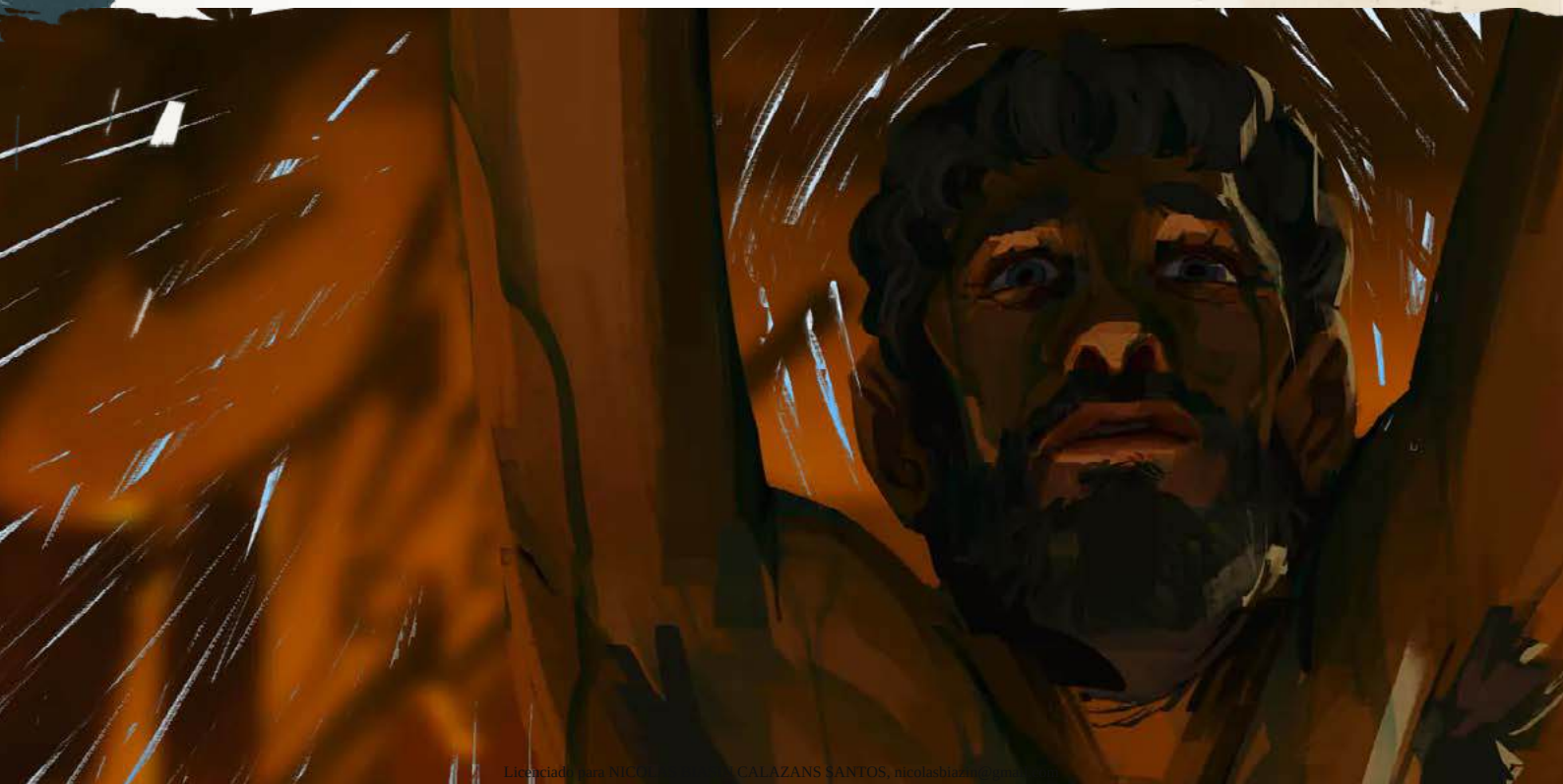
SIMPATIZANTES DOS INFECTADOS

As crenças e filosofias a favor da Assimilação surgiram logo nos primeiros anos depois do Colapso, propondo uma visão positiva sobre a coexistência entre humanos e mutantes. Essas ideologias, que vão desde devoções espirituais até correntes filosóficas, veem a Assimilação não como um fenômeno a ser temido, mas como uma oportunidade de evolução e transcendência.

Seguem abaixo algumas crenças pró-Assimilação, sendo comum que elas se misturem:

Adoradores do Novo Deus: Existem facções religiosas das mais diversas devoções que veem essa força surgida com a chegada do Colapso como o surgimento de uma nova divindade, cujas ideias variam de acordo com os seus respectivos dogmas. Para eles, os Infectados foram tocados por esse Deus e por isso são seres superiores, mais próximos Dele que as outras criaturas.

Apocalitas: Segmentos de religiões que tratam sobre o apocalipse, que veem os tempos atuais como uma batalha entre o bem e o mal, com Infectados nos dois lados, lutando pela vitória de forças superiores ou de senhores infernais, dependendo do lado.



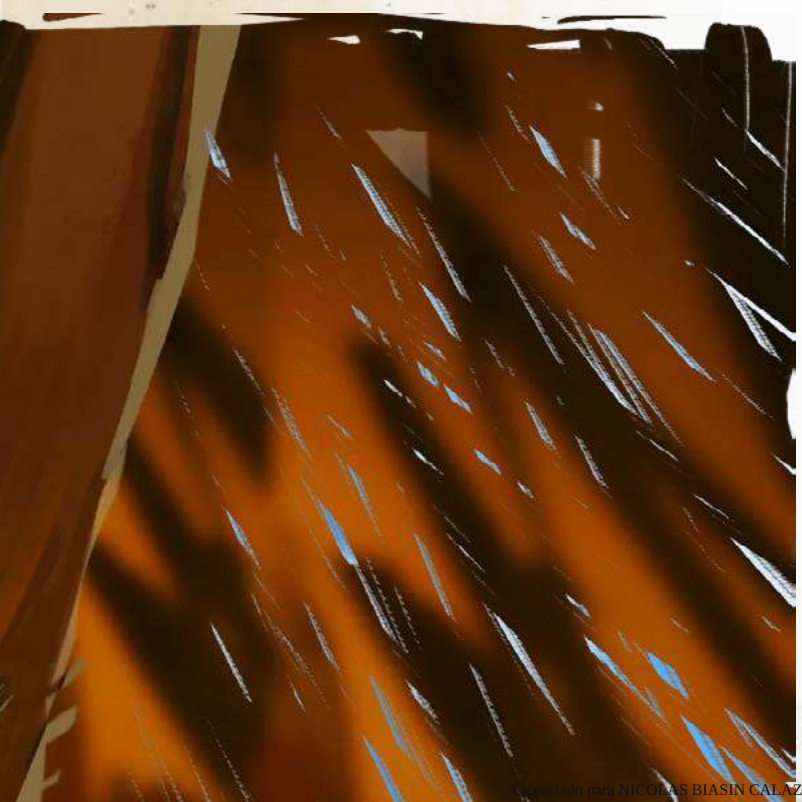
Licenciado para NICOLAS [illegible] CALAZANS SANTOS, nicolasbia[illegible]

Igualitários: Corrente de pensamento que defende que a Assimilação é apenas mais um novo aspecto desse mundo, vulnerável a influências boas e ruins como tudo nessa terra. O fato de um(a) Infectado(a) receber dádivas ou maldições não é usado como parâmetro, e por isso não afeta a forma como o tratam.

Homo Assimilatus: Cientistas de várias especializações creem que os Infectados são a evolução da humanidade. O agente mutagênico pode induzir alteração genética que levaria gerações para acontecer naturalmente em um período de uma única vida. Há indícios que esse processo de transformação foi induzido, mas é possível que se trate de uma reação violenta da própria natureza.

Os Escolhidos: Acreditam que os Infectados são figuras apontadas por uma força superior e/ou que suas mutações são uma evolução orquestrada. Vão desde céticos que os veem como criaturas melhoradas a religiosos que os vinculam a figuras ou dádivas divinas.

Transcendentalistas: Certos de que todas as formas de vida foram contaminadas, acreditam que a Assimilação é uma oportunidade para transcender os limites da condição humana, celebrando as mutações, mesmo as que trazem dificuldades, como parte de um processo que leva a uma forma superior de existência.



INIMIGOS DOS MUTANTES

Há grupos que antagonizam as transformações biológicas que ocorreram no planeta, seitas e facções que defendem a pureza de nossa condição antes da Assimilação, que a veem como ameaça à integridade e à essência da natureza. Para os defensores dessas ideias, os Infectados são aberrantes, representações de um desvio perigoso que pode levar à perda de valores fundamentais e à corrupção por uma força desconhecida e assustadora.

Seguem abaixo algumas crenças contrárias à Assimilação:

Inconformados: Forma rudimentar de preconceito na qual os Infectados simplesmente não são bem vistos por suas diferenças, por isso devem ser banidos para viver em outro lugar. Tal corrente existe até mesmo onde eles são tolerados ou bem quistos, mas nesse caso esse posicionamento costuma ser ocultado para evitar problemas.

Inquisidores: Fanáticos severos que veem Infectados como mais propensos à corrupção e contágio. Por isso queimam os que carregam mutações visíveis e conduzem investigações e interrogatórios cruéis para descobrir aqueles com dons ocultos.

Matadores de Monstros: Combatentes que acreditam que todo tipo de mutante deve ser morto. Entre eles existem ressentidos em busca de vingança e psicopatas que acreditam que os Infectados devem ser mortos por existirem. São diferentes das outras correntes porque não têm só uma opinião sobre a natureza destes seres e se unem apenas pelo ódio e ressentimento.

Puristas: Creem que essa nova força estranha é um tipo de parasita de origem sobrenatural ou alienígena, enxergando os Infectados como doentes que precisam ser isolados, para não contaminar aqueles que ainda não foram tocados por este mal. Não são tão severos, mas costumam confrontá-los por medo.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Minha querida aprendiz,

À medida que a sombra nos envolve e o fim parece próximo, sinto a necessidade de compartilhar algumas reflexões que têm me acompanhado nos últimos dias. A transformação que aprendemos a conviver nunca foi apenas uma mudança física ou mental, mas uma revelação profunda do que podemos nos tornar, maiores e mais poderosos. As mutações que surgem em cada ser vivo são, na verdade, manifestações de um poder desconhecido, algo que reside dentro de todas as criaturas e que parece caminhar para se revelar em sua plenitude. Meus sentidos aguçados alcançaram um novo nível, a ponto de sentir a presença de uma consciência dentro de cada um de nós, que nada tem a ver conosco. No começo, a ignorância me fazia questionar a validade de comungar com essa entidade, mas agora vejo que é inútil resistir, então só resta nos juntar a ela.

Muitos temem o que não compreendem, rotulando essas alterações como uma maldição. Mas eu vejo com clareza a beleza que reside nessa nova ordem. Aqueles que estão abertos a essa nova realidade podem perceber que a Assimilação não é um fim, mas um novo começo. As formas de vida que emergem são uma oportunidade de evolução, um convite para que nos conectemos com a essência primordial que nos une a todos. Olhe para as flores de cores indescritíveis, sinta os aromas das matas que não se parecem com nada que já cheiramos. É a natureza se expressando de maneiras que não podíamos imaginar, e não me importa se é uma força surgida por aqui mesmo ou se é algo que tenha vindo das estrelas e contaminado o planeta.

Nossos inimigos também nutrem esse mesmo temor, e esse pode ser o ponto de virada que nos permitirá vencer. Sinto que é tarde demais para mim, minha percepção que tantas vezes nos salvou desta vez está me consumindo, simplesmente não consigo desligar. Dormir é um luxo que usufruo apenas quando a minha cabeça não aguenta mais tanta informação, mas o seu destino não precisa ser como o meu, na verdade não será, eu consigo ver, mas para isso é preciso que se livre do seu receio e aprenda a permitir que esse poder interno tome conta quando sua vida estiver em risco.

Lembre-se, o medo é a morte da determinação, um obstáculo que precisa ser transcendido, ou será a nossa ruína. A verdadeira sabedoria vem da aceitação e da celebração das mudanças. Medite sobre isso e permita que as visões que surgem em seus sonhos a guiem. Acreditar que a Assimilação é uma benção é um passo crucial. Cada novo dia é uma oportunidade para aprender com essas criaturas que agora habitam nosso mundo, para absorver suas lições e integrar suas essências em nosso ser.

Assim, convido você a se aventurar mais longe em suas explorações. Observe cada detalhe, cada nuance nas interações oníricas como as que já me contou tantas vezes. Sempre há um profundo significado a ser extraído de cada encontro, e sinto que você está prestes a fazer descobertas que mudarão sua visão e a de muitos de nós para sempre. Não tema o desconhecido, abrace-o. Ele é, afinal, a chave para a nossa sobrevivência. Não é algo em que eu apenas acredito, é uma certeza que agora me parece tão clara como a luz do amanhecer que ainda pode surgir no seu horizonte.

Com carinho e esperança,
Até a próxima vida.

M.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

BIOMAS ASSIMILADOS

Uma parte dos genes em todas as espécies foi modificada desde o Colapso, quando começamos a encontrar seres fantásticos. Alguns são belos como cervos com galhadas de rosas e espinhos, outros horríveis como jacarés ácidos de carcaças deformadas, todas criaturas infectadas com o que se aprendeu a chamar de Assimilação. Nenhuma forma de vida escapou dessa transmutação.

Todo bioma também foi alterado em maior ou menor grau. Há lugares onde a flora sofreu transformações profundas que criaram lagos corrosivos, florestas de plantas carnívoras e jardins de flores tóxicas. Algumas destas assimilações se mostraram benéficas, tais como fungos que iluminam cavernas, sementes curativas e morangos do tamanho de melancias.

BOSQUES

Apesar da densidade de árvores menor que a de uma floresta, sua movimentação pode ser dificultada por arbustos e plantas herbáceas, que de alguma forma influenciaram as assimilações da fauna. Criaturas com partes do corpo que se camuflam com a vegetação local são bastante comuns.

CAATINGAS

Também conhecida como Mata Branca, grande parte do seu patrimônio biológico só existe ali, especialmente a sua vegetação seca e esbranquiçada característica fora dos períodos de chuva. Aqui, os arbustos espinhosos podem ganhar vida e tentar arrastar suas vítimas para as raízes assimiladas, assim como os cactos podem inflar e arremessar seus espinhos feito dardos.

CAMPINAS

Longos campos desarborizados que facilitam apenas a sobrevivência de aves e animais quadrúpedes que podem cruzar grandes extensões de terra, talvez por isso as suas assimilações costumam torná-los gigantescos ou induzir comportamento de manada. Suas gramíneas às vezes adquirem características diferentes, como cores e odores que não existiam antes do Colapso.

CERRADOS (SAVANAS)

Terras repletas de gramíneas e árvores baixas, inclinadas e tortuosas, de tronco fino e ramificações retorcidas, fruto de um solo mais ácido que só consegue produzir vida graças a intermitências de longos períodos de seca e chuva pesada. Muitas das suas espécies vivem apenas nesse bioma, com uma flora e fauna rica e cheia de princípios ativos para remédios e venenos, com certa frequência protegida por matagais assimilados que se movem para desorientar e às vezes atacar os incautos.

COLINAS

Formadas por processos de erosão e deposição de longo prazo, possuem muitas elevações mais baixas que as das montanhas, mas que propiciam mais árvores frutíferas, ambas características que oferecem proteção e alimento, por isso muitos refúgios são encontrados nesse tipo de bioma. Pela geografia acidentada, os animais tendem a ser menores e propensos a desenvolver assimilações que os deixam com carapaças mais grossas.

DESERTOS

Regiões de baixíssima precipitação cuja aridez permite sustentar pouca vida. Sua flora e fauna abrigam, no entanto, uma riqueza de espécies que permanecem abaixo da terra durante o dia, como roedores, répteis e insetos, além de criaturas assimiladas gigantescas que se escondem debaixo das areias para se alimentar da carne e beber o sangue de suas vítimas.

FLORESTAS

Áreas com alta densidade de árvores e uma rica diversidade de flora e fauna, em especial nas partes altas junto às copas, onde é mais seguro contra predadores. Talvez pela riqueza de espécies, nas matas assimiladas é fácil encontrar seres com características de outras formas de vida. Fungos também se proliferam nesse ambiente e contaminam bichos e plantas através da Assimilação, que ganham capacidades regenerativas e até uma forma rudimentar de rede micelial com outros seres tocados pelo mesmo tipo de influência fúngica.

ILHAS

Pedaços de terra subcontinentais cercados de água salgada ou doce criam um isolamento que permite que a vida se desenvolva de forma particular de acordo com a geografia local. Geralmente são mais seguras que o normal pois não sustentam predadores maiores e por isso as mais próximas da terra costumam ser utilizadas como refúgio para certas comunidades. Aves e peixes conseguem prosperar e talvez por isso sejam os animais mais assimilados com mutações associadas à água.

LITORAIS

As costas possuem uma riqueza de peixes e aves como nas ilhas, por isso comunidades de pescadores são encontradas em todos os lugares desde o começo dos tempos, com a diferença que no período pós-Colapso muitas de suas histórias fantásticas são verdadeiras. Os recifes de corais que antes pareciam entrar em extinção agora se multiplicaram, tanto pelo acúmulo de algas e seres marinhos como pelo surgimento de criaturas com camuflagens do mesmo tipo de material orgânico.

MANGUEZAIS

Ecossistemas costeiros de transição entre biomas terrestres e aquáticos, característicos de regiões tropicais e subtropicais às margens de baías, enseadas, barras, lagunas e similares. O solo úmido, acidentado, salgado, lodoso e rico em nutrientes cria um ambiente perfeito para crustáceos e moluscos cujas assimilações levam ao surgimento de seres bizarros como caranguejos gigantes e ostras que concedem habilidades especiais.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

MARES

Grandes corpos de água que conectam os oceanos, onde residem várias formas de vida entre peixes, mamíferos aquáticos, algas e outras plantas marinhas. Criaturas assimiladas tomam diferentes formas nesse ambiente, inclusive seres gigantescos ou com mentalidade de cardume. Apesar de não existirem muitos lugares para se instalar no mar, como plataformas de petróleo, centros de pesquisa marinha ou grandes embarcações. Essas águas costumam ser uma boa fonte de alimento para diversas comunidades.

MONTANHAS

Sejam cordilheiras ou montanhas solitárias de tamanho impressionante, suas superfícies são muito irregulares e permitem apenas formas de vida com capacidade de voo, aderência à encosta ou equilíbrio apurado, para alcançar áreas de difícil acesso até mesmo para seres humanos. Costumam guardar ninhos de aves com grande alcance de voo e de sobreviventes que encontram refúgios em cavernas. Tais comunidades têm em seu favor o isolamento das alturas, mas em geral há apenas um acesso, o que pode se tornar um problema se for bloqueado por inimigos.

PÂNTANOS

Terrenos planos com vegetação abundante de ervas e arbustos que se valem de um escoamento lento, que cria zonas alagadas repletas de massas orgânicas que se decompõem ali e ajudam a criar uma aparência lodosa e que favorece a formação de fogos fátuos. Por alguma razão, nesse ambiente que lembra tanto a morte, há plantas medicinais que valem a pena procurar. Esse tipo de terreno favoreceu o surgimento de criaturas como cobras elétricas, salamandras que cospem fogo e sapos tóxicos com coaxares hipnotizantes.

SUBTERRÂNEOS

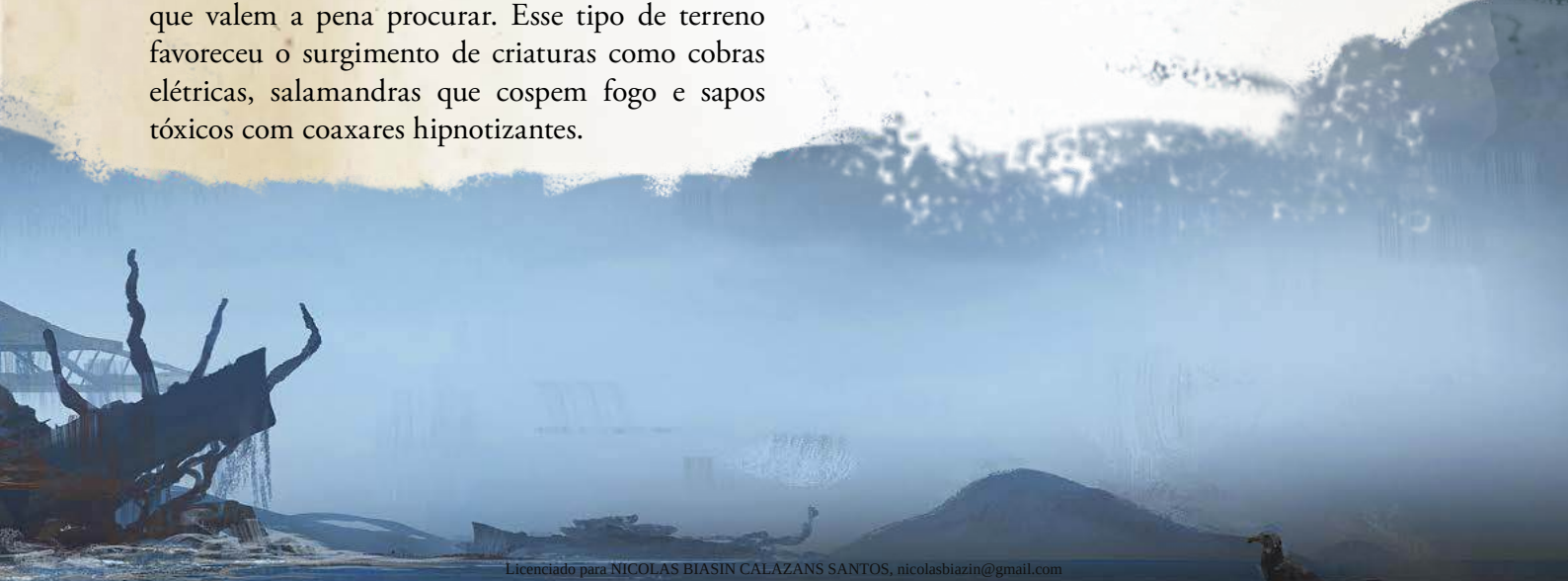
Cavernas são formadas pelas intempéries que erodem certos minerais ou por antigas intervenções anteriores ao Colapso, com espaços dentro da rocha e/ou debaixo do solo, alguns apertados, outros vastos e conectados a outras cavernas. Musgos, cogumelos e líquens aqui podem se multiplicar numa rapidez assustadora, ou ainda adquirir características estranhas como emitir luz própria ou produzir névoas de esporos delirantes.

TUNDRAS

Devido à baixa temperatura e um clima que impede o desenvolvimento de árvores, sua vegetação é composta por arbustos, ervas, gramíneas, musgos e líquens. A vida animal também é escassa, com mamíferos de pelos espessos (especialmente predadores) e aves migratórias, com assimilações que com frequência aumentam a sua fúria e tamanho ou o seu intelecto.

URBES

As cidades a princípio não eram biomas, mas desde o apocalipse a vida encontrou formas de recuperar o seu terreno perdido para a humanidade. Tanto a flora como a fauna que se desenvolveram ali aproveitaram para se multiplicar sem a presença de certos predadores ainda restritos ao mundo natural. Animais de zoológico que escaparam das grades sobreviveram onde havia parques e espaços arborizados, cuja vegetação se espalhou pelas ruas, construções e até subiram os arranha-céus vazios.



Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Ao conselho comercial de Antares,

Foram semanas difíceis, mas graças às Fortunas cheguei a uma comuna que parece promissora para futuras transações comerciais. Ao longo da estrada tive alguns encontros curiosos. Primeiro me deparei com os Ceifadores, uma gangue de motoqueiros que patrulhava uma estrada estreita e isolada. Eles pareciam perigosos com as motocicletas barulhentas e sua presença intimidadora. Após uma breve negociação consegui evitar o pior, mas não sem antes deixar parte de minha carga como "taxa de passagem". Só pude continuar pois avisei que depois retornaria por ali e pagaria com gosto o mesmo montante, e se não retornasse um grupo maior armado certamente viria atrás do caminhão.

Dias depois encontrei um grupo de andarilhos que vagava de um abrigo para outro. Eram pessoas simples, mas destemidas, que compartilharam histórias fantásticas de suas jornadas. Embora suas intenções fossem pacíficas, suas necessidades eram urgentes e a compaixão me levou a oferecer algumas das minhas provisões em troca de informações sobre as comunidades ao redor. Eles me alertaram sobre o caminho à frente e mencionaram a existência da comuna.

Ao continuar a jornada, encontrei uma procissão de missionários que se dedica a espalhar sua crença no Deus único. Embora suas convicções possam diferenciar das nossas, o diálogo foi bastante enriquecedor. Eles estavam dispostos a trocar conhecimentos e algumas ferramentas por alimentos. A negociação foi proveitosa — graças às Fortunas — mas também me custou mais uma parte da carga. Fui recompensado por isso, pois o caminho que havia escolhido para chegar até aqui era infestado de feras e caçadores de escravos. Com as dicas deles pude evitar a estrada principal e tomar um caminho alternativo que me permitiu chegar ao meu destino são e salvo.

Depois desses desafios, alcancei essa comunidade. Aqui eles resolvem tudo com longos debates, que então levam a uma outra longa votação do conselho deles. Fui recebido com hospitalidade, mas nunca fico sozinho e sempre sinto muitos olhares sobre mim e a nossa carga, especialmente dos guardas que andam com rifles e pistolas. Os líderes locais são pessoas sábias e pragmáticas, ouviram interessados tudo o que me pediram que fosse comunicado. Eles conheciam os grupos que encontrei pelo caminho, teriam conversado em mim de qualquer forma, mas mesmo assim usei o dom agraciado pelas Fortunas e garanti que tenham gostado de mim. Um grande alívio, pois alguns sujeitos já falaram abertamente que deveriam colocar uma bala na minha cabeça e ficar com o caminhão e a carga, mas depois de outro debate interminável e uma votação ainda mais demorada, a nossa oferta de negócios foi enfim reconhecida e aparentemente aprovada.

Para garantir a legitimidade das nossas intenções, os líderes da comuna decidiram enviar um grupo de mensageiros até Antares. Eles têm a tarefa de verificar o que lhes contei sobre as nossas operações e a confiança que temos em estabelecer um relacionamento comercial favorável para os dois lados. Peço que os trate com condialidade, pois sua boa impressão pode influenciar diretamente o sucesso dessa missão e, por consequência, minha libertação após o seu retorno. Estou esperançoso de que nossa relação com esta comuna poderá se solidificar e se tornar uma importante troca de recursos, pois eles produzem gasolina e se mostraram muito interessados nos remédios que podemos trazer. Aguardo ansiosamente por novas orientações sobre como proceder.

Glória eterna às Fortunas,

Jeremias Duarte.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

COMUNIDADES: REFÚGIOS FIXOS

Em um universo cheio de perigos e horrores, aqueles que desejam sobreviver e ousam prosperar precisam escolher bem sua morada e se adaptar ao novo ambiente. As expectativas devem estar alinhadas para que possam se manter unidos sob uma mesma causa, do contrário vão se juntar às muitas comunidades que se perderam pelo caminho e hoje são habitadas por fantasmas.

Em Assimilação, existem vários tipos de Refúgios que os Infectados podem encontrar. Há centros populacionais fixos, maiores e mais complexos, mas também grupos móveis que podem servir como extensão dessas moradas ou mesmo células independentes sem endereço certo. Aqui apresentamos várias sugestões, mas o(a) Assimilador(a) deve se sentir à vontade para criar novas opções e deixar o seu mundo ainda mais rico e diverso.

Os doze tipos de Refúgios Fixos mais encontrados são: Agroculturas, Antros, Bases Paramilitares, Centros Comerciais, Comunas, Covis, Laboratórios, Paraísos, Reinos, Santuários, Teocracias e Tribos. Para cada um são apresentadas as dificuldades corriqueiras que podem ser exploradas para criar enredo.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

AGROCULTURAS

Chácaras, sítios e fazendas voltadas para a agricultura e/ou pecuária são refúgios fáceis de encontrar, pois atendem necessidades básicas como a produção de alimentos e matéria-prima para confeccionar vestes e medicamentos. De modo geral, são lugares pacíficos e mesmo quando tomados por invasores, os trabalhadores costumam ser poupados para continuarem a produção.

- Pragas agrícolas e pecuárias tais como insetos, ácaros, fungos e bactérias podem reduzir o volume e a qualidade do que é produzido.
- A falta de defesas tende a fazer com que surjam saqueadores para levar a produção ou mesmo invasores para dominá-los.
- Infelizmente, onde existe comida costumam aparecer animais selvagens, ou pior, monstros capazes de colocar em risco a vida de todos.

ANTROS

Nas regiões mais habitadas com diferentes comunidades não é raro que uma delas seja um lugar de perdição que parasita as outras, aceitando tudo o que é produzido pelos vizinhos em troca de algo vil só oferecido por ali. Vícios e serviços escusos chamam a atenção da escória dos outros Refúgios e serve como ponto de encontro de quem não presta, o que termina por ser uma boa fonte de informações que atrai espiões e mercenários, além de um bom lugar para buscar raridades.

- Sem uma figura influente que aprecia o que o antro oferece é preciso discrição para evitar inimigos na região.
- Antros lucrativos e tolerados pelos vizinhos chamam a atenção de gangues e saqueadores perigosos que podem querer explorá-los para seus próprios fins.
- Como são mal vistos pelos vizinhos fica difícil conseguir ajuda quando são ameaçados, por isso preferem ser independentes ou se aliar a párias sociais e outros grupos excluídos.

BASES PARAMILITARES

De todas as instituições anteriores ao Colapso, talvez as únicas que ainda são valorizadas são as forças armadas, especialmente onde ficavam as suas bases de operações. Por mais que sejam paródias das organizações militares do passado, o sentimento de lealdade e pertencimento permite que ainda sejam capazes de canalizar sua mão-de-obra em forças de destruição e construção. Diferem-se de muitos outros refúgios pois costumam guardar uma série de artefatos de guerrilha nesse tempo de privação, como granadas, binóculos, coletes de proteção, paraquedas, etc.

- Apesar da hierarquia e da disciplina acima da média, quando uma liderança morre podem ocorrer motins e viradas de mesa perigosas.
- Como possuem artefatos de valor incomuns e raros, podem ser alvos de ataques de grupos com beligerância suficiente para ameaçá-los.
- Forças paramilitares são vistas com o mesmo receio que grupos violentos, por isso é difícil conquistar a confiança de novos aliados.

CENTROS COMERCIAIS

De meros entrepostos de comércio a ricas comunidades de mercadores, centros comerciais prosperam quando estão posicionados estrategicamente em regiões seguras e de acesso descomplicado, que permitem fazer negócios com um grande número de comunidades. Diferente de outros Refúgios, precisam oferecer abrigo aos visitantes e manter guardas para garantir a segurança interna, além das reservas variadas, pois negociam recursos com todo tipo de Refúgio. Seu valor para o comércio da região e a diplomacia e bilateralidade da relação comercial são suas principais ferramentas para evitar ataques de povos mais belicosos.

- Apesar de seguros, seus negócios tendem a ser comprometidos por ataques de saqueadores e gangues nas estradas, durante transporte de mercadorias.
- Podem encontrar certa dificuldade em manter a paz e a boa convivência

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

entre diferentes culturas e costumes que interagem sob a tutela desses Centros.

- Visitantes sem controle sanitário aumentam a circulação de agentes patogênicos, que aumentam o risco de contágio nesses lugares. Os locais apresentam Assimilações das mais diversas.

COMUNAS

Comunidades regidas por um coletivo, sem liderança fixa, apenas um conselho de notáveis que vota para tomar as decisões mais importantes pensando no bem da maioria. Nestes lugares, o sentimento de igualdade fala mais alto, por isso insatisfações dificilmente levam a conflitos internos além de intermináveis rodadas de debate. Em períodos muito conturbados, o Refúgio pode votar para eleger um representante que tome decisões mais rápidas, até que as ameaças sejam contidas, mas sempre sob o risco de tomada do poder.

- A fixação que a maioria das pessoas tem pelo interesse coletivo tende a torná-las severas contra quem questiona.
- Uma vez que o coletivo tenha tomado uma decisão, dificilmente o conselho volta atrás, o que pode ser péssimo nas escolhas ruins.
- Representantes às vezes se afeiçoam ao poder e dificultam o retorno do poder para a assembleia comum, o que gera insatisfação e manifestações populares.

COVIS

Distopias geralmente longe de outras comunidades, por vezes de acesso complicado ou difícil, que servem de morada para grupos escravocratas, onde os mais fortes mandam e os fracos precisam se submeter à bajulação para sobreviver. Por vezes são selvagens impulsivos que resolvem tudo por meio da violência, mas há também onde podem ser soturnos e dissimulados, presos a jogos políticos onde os perdedores são severamente punidos, quando não mortos de forma ritualística. Seus líderes são extremamente opressivos, totalitários e desumanos, mas conseguem se manter no poder por meio de uma elite de guerreiros que faz valer a sua vontade.

- Escravizados que conseguem escapar podem encontrar outro refúgio e ajudar a levantar um exército para atacar o covil.
- Rebeliões formadas por escravizados ou pelos outros membros do covil precisam ser logo esmagadas para manter o refúgio.
- Sua opressão pode fazer com que integrantes mais ilustres às vezes tirem a própria vida, baixando a moral dos escravagistas.

LABORATÓRIOS

A ciência sobreviveu, tal qual a religião, por meio da devoção de seus integrantes a uma causa pela qual todo o resto é deixado de lado, numa busca incessante por objetivos mantidos há gerações e os quais pode nem viver para ver seus frutos. Muitos laboratórios tentam emular as organizações das empresas anteriores ao Colapso, mantendo os seus símbolos em suas vestes e uma determinação incomum para encontrar respostas para os mistérios desse novo mundo.

- Dizem que uns poucos laboratórios mantêm máquinas com mente e consciência próprias que guardam a história da humanidade.
- Cientistas e acadêmicos às vezes podem ser tão envolvidos com o seu trabalho que são capazes de cometer atrocidades em seu nome.
- Os laboratórios possuem artefatos incríveis que despertam a cobiça de seus vizinhos e visitantes, especialmente saqueadores.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

PARAÍSOS

Utopias muito distantes ou ocultas pela geografia, onde seus habitantes vivem em paz, longe das mazelas e dos horrores do mundo exterior, capazes de produzir os seus próprios recursos e com uma qualidade de vida quase inimaginável fora dali. Suas lideranças são avessas à chegada de novos integrantes, sempre tomando todo o cuidado possível para que suas sociedades não cheguem ao conhecimento de outros refúgios, do contrário novas migrações podem colocar em risco tudo pelo que vêm lutando para proteger com todas as suas forças.

- Rumores sobre a existência de certos paraísos chamam a atenção de comunidades e grupos que sonham em tomá-los para si.
- A boa vontade e a inocência de seus membros os fazem eventualmente aceitar certos lobos disfarçados em pele de cordeiro.
- Alguns paraísos escondem infernos secretos que nem todos conhecem, ignorantes aos crimes cometidos lá dentro.

SANTUÁRIOS

Existem locais sagrados cujas devoções abrangem longas extensões de terra e alcançam várias religiões, gerando sincretismos. O santuário em si é uma construção ou um lugar imponente, como uma cachoeira ou o topo de um morro ou montanha de vista surpreendente, cuja beleza e história atrai peregrinos de diversas regiões, que trazem presentes e contribuições de recursos para que possam contemplá-los, mesmo que por pouco tempo. Esses lugares são administrados por sacerdotes e devotos que dedicam suas vidas a garantir a sua existência pelo resto da eternidade.

- Nem toda religião incorpora os santuários às suas crenças e algumas guerras santas foram travadas para proteger ou destruir tais lugares.
- As diferentes perspectivas sobre os mistérios por trás desses refúgios às vezes geram atritos entre os peregrinos vindos de todos os lados.
- Salteadores dificilmente são numerosos para tomar tais lugares, por isso preferem espreitar os incautos nas estradas que levam até eles.

REINOS

Certos líderes individuais ou famílias ilustres são alvo de adoração e subserviência por aqueles que vivem sob a sua proteção e são jurados ao seu nome, representado por um símbolo ou outro elemento visual que carregam no seu vestuário. Suas histórias de valor e sagacidade os transformaram em lendas vivas nestes refúgios ao longo dos anos, moldando estratos sociais que incluem nobres, guerreiros, servos e às vezes escravizados. Expansionistas por natureza, seus domínios procuram absorver outros em nome de sua glória.

- Comportamentos feudais são recorrentes em lugares assim, pois seus líderes os impingem, geralmente à força.
- Abusos e crimes podem ser cometidos em seu nome, em especial por guerreiros e nobres que se consideram muito acima dos outros.
- Outros refúgios que os veem como ameaça podem se juntar para enfrentar as suas forças e tentar colocar um fim a este pesadelo.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SA

TEOCRACIAS

Diversas comunidades são influenciadas por uma fé, às vezes mais de uma, mas só uma pequena parte delas é governada pelos seus líderes religiosos, que misturam o dogmatismo das leis divinas com as leis de convivência social dos homens, formando grupos de adoradores inflexíveis a qualquer tipo de questionamento ou contradição. Suas forças armadas servem como meio termo entre paladinos e inquisidores, tão preocupados com perigos externos quanto ameaças internas, criadas por aqueles com pouca convicção na santidade dos que protegem seus corpos, mentes e almas.

- Suas leis são levadas à risca e aqueles que não as obedecem são severamente reprovados pela maioria e punidos pelas autoridades locais.
- Disputas políticas visando ascensão dentro da organização religiosa podem levar a acusações mentirosas, traições e, às vezes, heresias.
- Guerras Santas alimentadas por teocracias já causaram tantas mortes quanto as das vítimas da intolerância religiosa nos tempos de paz.

TRIBOS

Agrupamentos rudimentares unidos pela língua, costumes e tradições, avessos à tecnologia e envolvidos com forças espirituais da natureza. Variam entre comunidades originárias ou outras similares onde, algumas vezes, os seres sobrenaturais dos seus mitos são criaturas assimiladas que caminham entre nós. De todos os tipos de refúgios, as tribos são as mais tolerantes e as que mais interpretam as assimilações como parte natural da evolução humana, mesmo que muitos entendam que há algo de estranho ali.

- Guerreiros tribais ostentam assimilações que se misturam às pinturas corporais do seu povo e mostram suas lealdades.
- Feras assimiladas costumam rondar as tribos e tomar alguns desavisados como vítimas para a sua próxima refeição.
- Criaturas assimiladas são interpretadas como espíritos e seus contatos com os integrantes de uma tribo são tratados como lições.

GRUPOS (REFÚGIOS MÓVEIS)

Refúgios maiores que prosperam são estrategicamente localizados em uma região de perigo controlado, se possível com uma fonte ilimitada de água e onde há fartura de plantas e/ou animais. Porém, nenhum desses lugares pode ser desmontado em um lugar e remontado em outro, como acontece com os refúgios móveis. Apesar de formados por grupos menores, eles podem fazer toda a diferença para muitas comunidades.

Nada impede que um grupo pertença a um refúgio maior, na verdade é assim na maioria das vezes, mesmo que ainda existam diversos grupos independentes por aí. A dificuldade maior está em, a cada parada encontrar um lugar apropriado e levantar acampamento para passar a noite, tomando cuidado para correr o menor risco possível, até a hora de desmontar tudo de novo e voltar para a estrada e continuar a viagem.

Os doze tipos de refúgios móveis em Assimilação são: Andarilhos, Aventureiros, Caravanas, Companhias, Escravagistas, Gangues, Mercadores, Missionários, Patrulheiros, Procissões, Refugiados e Saqueadores.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

ANDARILHOS

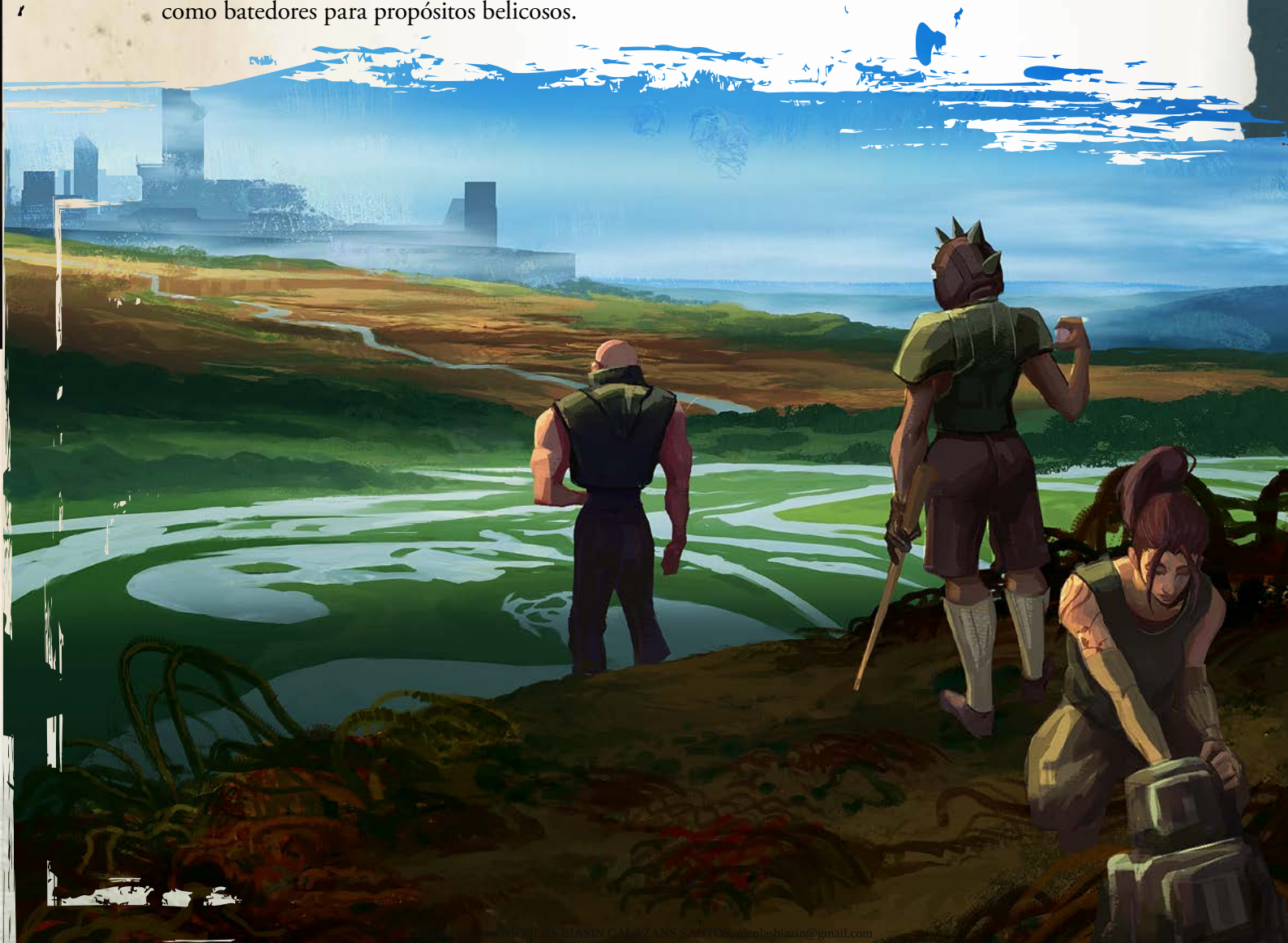
Bandos de batedores, caçadores-coletores e eremitas que seguem trilhas ancestrais, com diferentes paradas que vêm sendo utilizadas há décadas, seguindo à risca seus ciclos migratórios para que cada região depletada possa se recuperar até o seu retorno. Quando possuem uma liderança única, é costumeiro que seja o veterano com o maior conhecimento de sobrevivência, pois as suas intervenções podem fazer a diferença para que vençam os perigos desse mundo cheio de criaturas e ambientes selvagens, alguns nunca vistos antes. Se possível, devem partir antes que os locais tenham notado sua chegada.

- Além das feras aterradoras, há trilhas repletas de perigos traiçoeiros e improváveis, como arbustos bebedores de sangue.
- Quando estão com as suas reservas repletas de alimentos, podem ser interceptados por outros grupos maiores e roubados.
- Eventualmente são recrutados à força por um senhor da guerra e obrigados a servir como batedores para propósitos belicosos.

AVENTUREIROS

Alianças formadas por Infectados que viajam por este mundo atrás de oportunidades para contribuir para um refúgio maior próximo, disposto a pagar pelo favor com os recursos que produzem e lhes oferecendo sustento no período da sua visita. Nômades por natureza, são como exploradores sedentos por encontrar novos cenários e expandir os seus horizontes, pelo menos até encontrar um lugar onde resolvam se instalar definitivamente. Até lá, suas jornadas os levarão a conhecer diversos biomas e refúgios com diferentes histórias.

- É preciso certo cuidado ao aceitar as ofertas de trabalho oferecidas por seus contratantes, que às vezes não fazem ideia do perigo.
- A ignorância sobre os novos biomas que vão conhecendo costuma levar a riscos terríveis sem a ajuda de um local.
- Monstros gigantes podem aparecer na frente dos aventureiros, portanto, nem sempre o confronto direto é a melhor opção.



NICOLAS BIASIN CARAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CARAVANAS

Grupos movidos por carroças e montarias, ou então por veículos como motos, carros, caminhões ou barcos, apinhados de suprimentos, tanto para fazer negócios pelo caminho como para sustentá-los com uma certa qualidade de vida. Pode ser um comboio temporário até alcançar o seu destino, ou permanente, sempre na estrada, regido por um único indivíduo que os seus subordinados veem como contratante, com quem discutem as condições de pagamento pelo serviço. Às vezes se parecem com uma família, até um pisar no calo do outro.

- Como são grupos grandes que dependem das estradas, é comum que todos andem armados, o que nem sempre é bom.
- Passíveis de encontrar obstáculos e bloqueios, às vezes podem precisar de ajuda externa para liberar o caminho e seguir adiante.
- Negócios bastante lucrativos são cansativos, pois além do trabalho a ser feito, é preciso cuidado redobrado para não ser roubado.

ESCRAVAGISTAS

De longe as mais temidas e desprezadas, essas terríveis facções se aproveitam da mão-de-obra escravizada para negociar com comunidades como antros, covis e certos reinos, aos quais nem sempre se submetem. Tendem a se estabelecer em regiões remotas, longe dos olhos dos curiosos, com lideranças frequentemente carismáticas, capazes de manipular a lealdade dos seguidores como se fossem protetoras, mas na verdade exercem controle rígido e autoritário sobre todos, mesmo aqueles que se consideram pessoas livres como os Infectados.

- A captura de novos escravizados é realizada por meio de emboscadas, falsas promessas e traições que nem sempre dão certo.
- Insurreições são problemas recorrentes e por isso eles se valem da brutalidade para tentar garantir que não aconteçam novamente.
- A moralidade dos escravocratas geralmente é bastante retorcida e desumanizante, inclusive entre os seus integrantes.

COMPANHIAS

Refúgios fixos com frequência precisam escolher alguns dos seus para saírem de suas defesas e realizar demandas como caçadores, coletores, mensageiros, diplomatas, invasores, exploradores, etc. Para atender esses objetivos é costumeiro deixá-los com uma reserva de alimento, água, madeira e o que mais for necessário para cumprir sua missão. Diferente de outros grupos, sua lealdade tende a ser maior para com seus entes queridos que ficaram em casa.

- Se existem cargas ou figuras importantes para serem transportadas, é comum enviar uma companhia para fazer a escolta.
- Comunidades que sofrem com qualquer tipo de problema podem selecionar um grupo para tentar encontrar a solução em outro lugar.
- Refúgios que pretendem atacar um inimigo externo precisam formar uma pequena tropa e considerar as chances de êxito.

GANGUES

Mesmo que violentos e territorialistas, os membros de uma gangue possuem um sentimento de camaradagem e lealdade incomum, talvez como forma de se proteger num mundo tão caótico. Seus domínios são marcados por símbolos e cores que deixam claro a quem é de fora que a área lhes pertence. A hierarquia é rígida e a ascensão ocorre por testes de força ou astúcia. Quando bem-sucedidos, vivem das produções de Refúgios sob seu controle e assim aproveitam o tempo para suas atividades questionáveis.

- A rivalidade entre gangues é feroz e costuma terminar em guerras por território e vinganças.
- A desconfiança é constante, mesmo onde existe camaradagem, exigindo vigilância para evitar traições, pois a lealdade ao bando nem sempre se estende a todos.
- A cultura da gangue surge das festas, gírias, tatuagens e ritos de passagem perigosos e, às vezes, fatais.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

MERCADORES

Em meio ao caos da era pós-Colapso, mercadores são um fio de continuidade que mantém a economia viva e as relações sociais em movimento. Sempre liderada por um visionário veterano, que se vale dos seus contatos e do vasto conhecimento para fazer negócios prosperarem onde poucos acreditariam ser possível, afinal a perícia em lidar com logística, transporte e segurança é crucial para manter a credibilidade do grupo e a continuidade dos seus trabalhos.

- Seu maior desafio está em encontrar e manter rotas de comércio entre dois ou mais lugares para suprir diferentes carências de cada lado.
- Estradas repletas de perigos podem fazer com que a segurança seja tão fundamental que haja um número grande de guardas.
- Lealdades são testadas constantemente, o que pode levar a conflitos internos e fazer com que traições sejam severamente punidas.

MISSIONÁRIOS

Faróis de esperança em meio às trevas, esses grupos se dedicam a espalhar suas crenças e valores, de refúgio em refúgio, por vezes convertendo toda população ou uma parte dela. Possuem uma forte convicção ideológica e espiritual que oferece conforto e fé em regiões isoladas, construindo laços com as comunidades encontradas no caminho, seja com abordagens calorosas ou persuasões fervorosas. Suas intenções podem ser questionadas, mas missionários são capazes de levar ajuda a locais inóspitos, portanto mais que portadores da mensagem divina, acabam se tornando verdadeiros agentes de transformação positiva e auxílio altruísta.

- Além do perigo das estradas, a desconfiança de comunidades traumatizadas pode ser fatal sem um cuidado redobrado.
- Sua presença pode gerar tensões naqueles que veem suas palavras como uma imposição de crenças ou uma ameaça à cultura local.
- A vida dos missionários é marcada por vários sacrifícios pessoais, desde a ausência dos seus entes queridos à escassez de recursos.

NICOLAS BIAZIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

PATRULHEIROS

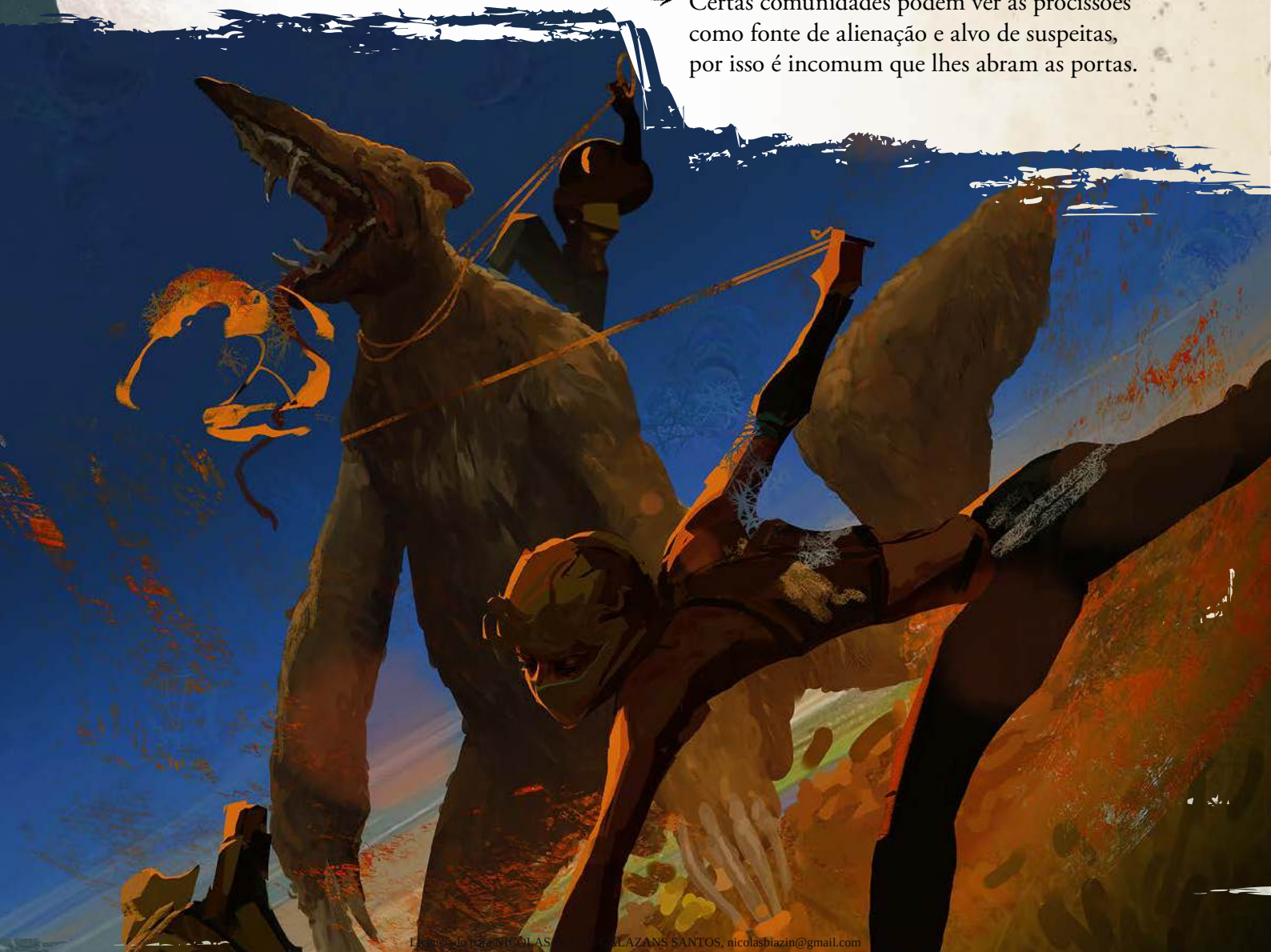
Sejam guardiões de comunidades ou vigilantes de regiões inteiras subsidiados por vários refúgios, as suas áreas de atuação são sempre perigosas de várias formas, desde encontros com monstros, a vegetações traiçoeiras e a ameaça de grupos inimigos. Por isso, o coleguismo entre patrulheiros surge naturalmente da constatação de que o auxílio mútuo é vital para diminuir os riscos, o que ensinam aos defensores de comunidades aliadas.

- Como primeira linha de defesa, muitas vezes precisam lidar com forças maiores que as suas, valendo-se de táticas de guerrilha.
- Essa vida é marcada pela constante vigilância do ambiente para antecipar ameaças, o que se torna cansativo nas patrulhas mais longas.
- A pressão para se manter afiado é intensa, pois o êxito ou fracasso de uma patrulha impacta a segurança de comunidades inteiras.

PROCISSÕES

Unidos em busca de um lugar melhor para viver sob a liderança de um profeta ou figura sagrada, esses grupos promovem migrações de zonas de escassez ou conflito e se movem lentamente, de regiões onde tiram sustento temporário e enviando batedores para encontrar outras em seu caminho, quando podem enfim seguir, apenas com a certeza de um destino onde poderão acampar por mais algum tempo. Extremamente religiosos, podem ser devotos de uma mesma religião ou de várias, tendo em comum a plena confiança na santidade do seu líder. As músicas, orações e rituais fomentam seu valioso senso de pertencimento e compaixão.

- Jornadas de procissões são repletas de riscos, pois enquanto estão se movendo pelo mundo se tornam vulneráveis a ataques.
- Sua organização exige planejamento e coordenação, por isso aceitam prontamente a ajuda de outros grupos.
- Certas comunidades podem ver as procissões como fonte de alienação e alvo de suspeitas, por isso é incomum que lhes abram as portas.



Licenciado para NICOLAS [illegible] LAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

REFUGIADOS

Comunidades arruinadas por tensões internas ou por obra de guerras, fome, doenças ou outras catástrofes deixam sobreviventes desamparados, obrigados a abandonar seus lares e até entes queridos em busca de outro lugar onde possam sobreviver. A vida em campos de refugiados ou comunidades temporárias é marcada por desafios diários pela escassez de recursos básicos como alimento, água, madeira e abrigo, assim como de abusos por parte de grupos violentos que se aproveitam de seu estado de vulnerabilidade.

- A experiência de ser um refugiado tende a ser traumática, por isso há necessidade constante de apoio e aconselhamento.
- Dois ou mais grupos de refugiados obrigados a conviver em um mesmo espaço costumam encontrar desentendimentos de todo tipo, geralmente motivados por traumas ou escassez.
- A luta por aceitação numa nova comunidade tende a ser repleta de obstáculos culturais, sociais, religiosos e até linguísticos.

SAQUEADORES

Bandos formados por arruaceiros, ladrões e assassinos forjados pela desolação e a escassez, que se dedicam a pilhar bens e recursos para sobreviver e se possível obter facilidades de suas vítimas. Preferem roubar sem ter que tirar vidas, para que assim as comunidades sobrevivam para serem saqueadas novamente, mas sempre existem os delinquentes que insistem em arrancar mais que o mínimo para a subsistência. Essas organizações criam seus próprios código de ética, criam estrutura para as suas ações e ensina que uma coesão mínima permite vantagens táticas contra outros grupos.

- O medo de represálias e a necessidade de se manter sempre em movimento torna a vida dos saqueadores instável e precária.
- Além dos confrontos com defensores de suas vítimas, precisam se preocupar com os perigos do ambiente, monstros e poucos recursos.
- Temidos e odiados pelas outras comunidades e grupos, tendem a ser aprisionados ou logo executados quando capturados.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CAPÍTULO 6: CONFLITOS

Um jogo de viver histórias é, acima de tudo, um jogo de expressão criativa, ou seja, é uma arte.

Uma vez estabelecida essa premissa, jogar RPG não deve ser tratado como um ofício que determina a forma indiscutivelmente certa ou errada de contar uma história ou de construir elementos de um universo fantástico. Arte é, afinal, a nossa única forma de comunicar sentimentos verdadeiramente, pois a gramática não é capaz de fazer alguém chorar de amor, mesmo que as palavras que ela forma sejam. A arte traz significado à comunicação.

Antes de entrar na explicação técnica de como criar Conflitos, vamos visitar lições de grandes mentes da humanidade sobre a arte da contação de histórias, pois este livro só lhe fornece as ferramentas, mas o artista é você.

Aristóteles - Poética (séc. IV a.C.)

"Os elementos de maior força emotiva na tragédia, a **peripécia** (reviravolta) e o **reconhecimento**, são partes da **fábula** [plot]."

(cap. VI; trad. Butcher)Project Gutenberg

O ápice dramático nasce da relação de causa e efeito que conduz à reviravolta e ao reconhecimento; preparar o clímax é, antes de tudo, **construir a fábula**.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Gustav Freytag
Técnica do Drama (1863)

"O meio, o **clímax** da peça, é o ponto mais importante da estrutura; a ação **sobe** até ele e **decai** a partir dele."
(paráfrase da formulação clássica do "pico" da pirâmide) The Write Practic

O clímax é o **pivô estrutural**: exposição → ascensão → clímax → queda → desfecho

E. M. Forster
Aspects of the Novel (1927)

"História é 'o rei morreu e depois a rainha morreu'; **Trama** é 'o rei morreu e **a rainha morreu de luto**'."
(causalidade como motor)
Aerogramme Writers' Studio]

O clímax **não é barulho**, é o ponto em que a **causa** acumulada se manifesta de forma máxima.

Há correntes que defendem a desnecessidade de um clímax. Esta obra se posiciona pelo entendimento da corrente do **pluralismo estrutural**, ou seja, reconhece **múltiplas modalidades** de clímax: **clímax difuso, anticlímax deliberado**, **clímax serializado** (TV), ou **desdramatizado** (**vanguardas, Brecht**). Não é "obrigatório" em sentido normativo, mas é **poderosa convenção** quando se busca fechamento catártico.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CONCEITO

O Conflito é o método de condução de cena recomendado para as cenas de clímax em Assimilação RPG, mas não se restringe a isso. Mesmo histórias que não busquem esses momentos de decisão, provação e definição dos rumos da aventura podem utilizar as cenas de Conflito para representar uma situação de disputa, risco ou urgência nas ações ou reações dos Infectados.

A cena de narrativa fluida é a forma padrão do jogo, sem turnos de ação. Desenvolve a trama de maneira direta, definindo suas probabilidades e tentativas em testes de **Ação Simples.**

A cena de Conflito trata o enfrentamento de um desafio, obstáculo, perigo, urgência ou momento de definição de um arco importante. Deve ser resolvido por meio de testes de **Ação em Conflito** por parte dos Infectados e as ativações do próprio Conflito através dos pontos obtidos na rolagem do(a) Assimilador(a).

Pode ser criado pelo(a) Assimilador(a) como parte pré-definida da resolução da aventura ou em consequência de decisões dos Infectados durante a sessão de jogo, gerando uma mudança na forma de conduzir a narrativa. Em contraste com os jogos de RPG de caráter simulacionista, em Assimilação RPG os desafios e os inimigos são meros elementos descritos na partitura do Conflito, não precisando de fichas autônomas que descrevem características e antecedentes como os Infectados.

O Conflito pode ser construído da maneira clássica, apresentando um inimigo que gera um confronto direto de forças, mas também pode definir a superação de obstáculos ou a interação com perigos que não sejam, necessariamente, decorrentes da ação voluntária de uma Ameaça. Conflitos sem um oponente podem variar de uma fuga de uma construção em chamas até uma travessia de um rio de águas perigosas.

Conflito — **BLOQUEIO NA ESTRADA**

Um grupo de guardas montou um bloqueio improvisado em uma estrada, fiscalizando viajantes e controlando a passagem.

Conflito — **INVASÃO DO FORTE**

Um pequeno forte erguido sobre um promontório protege uma comunidade com defensores armados, muralhas parciais e torres automatizadas (restos de tecnologia pré-Colapso).

Conflito — **LABORATÓRIO CONTAMINADO**

Um antigo laboratório está tomado por vazamentos, espalhando fumaça tóxica e ruídos de alarmes pelo complexo.

IDEIAS E INTENÇÕES

Para começar a planejar uma cena de Conflito, o primeiro passo é conceber a ideia que gera a disputa pelo resultado entre Assimilador(a) (representando a vontade dos elementos do Conflito) e Infectados. Com essa proposta, o passo seguinte é entender a motivação por trás do desafio. Determine a ideia do Conflito considerando as forças presentes e as intenções de todos os envolvidos.

A ideia que gera a criação de uma cena de Conflito é um entendimento prévio da situação que o desencadeia e o resolve. Os exemplos são tão ilimitados quanto a imaginação de cada assimilado. Foram selecionadas algumas situações distintas entre si para ilustrar a amplitude de cenas que podem ser transformadas em Conflitos:

- Em uma expedição dos Infectados, o(a) Assimilador(a) determina que o grupo enfrente alguns desafios para avançar na jornada, a depender dos caminhos escolhidos. Portanto, o(a) Assimilador(a) pode iniciar o Conflito como forma

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

de dinamizar, dar jogabilidade e interatividade para cada situação se os Infectados precisarem atravessar terreno difícil ou perigoso (ex: escalar uma cachoeira, atravessar uma zona de guerra), sofrer resistência de outros agentes em seus intentos (ex: encontrar recursos em uma floresta repleta de predadores) e mesmo se algo muito urgente estiver prestes a acontecer (ex: uma avalanche chega à cidade em algumas rodadas, os Infectados correm contra o tempo para evacuar).

- Nos casos despretensiosos, os Infectados podem estar sujeitos a se envolver em riscos, mesmo quando tentam evitá-los. Os riscos vão se impor aos Infectados em situações diversas, como uma queda acidental em um ninho de aranhas, um desrespeito não intencional à cultura local ou o perigo de uma construção prestes a desabar.

- Em disputas territoriais, os Infectados podem tentar o confronto direto ou buscar formas de enfraquecer os adversários, como subtrair seus recursos, sabotar suas armas e até mesmo plantar dispositivos ou agentes no acampamento inimigo. Em todos esses casos, a ideia do Conflito é confrontar o grupo em sua tentativa de alcançar um resultado, valendo-se das ações e intenções dos outros elementos da cena.

- Uma disputa ou situação social de múltiplos interesses poderia ser representada em uma cena de Conflito (ex: baile de formatura), além de grandes disputas em palanques e tribunais pela opinião pública ou mesmo disputas pela atenção de uma pessoa amada (ex: dois irmãos pré-adolescentes que disputam em um momento a atenção da mãe em cena).

Iniciar o Conflito interrompe o fluxo natural de interpretação livre do jogo, portanto só deve ser feito se tiver um motivo: se quiser imprimir o sentimento de disputa, urgência ou dificuldade. Caso contrário, só devem ser utilizados em momentos que definem o rumo da aventura.

Definido o motivo que o(a) Assimilador(a) teve para declarar o início do Conflito, é preciso entender as intenções envolvidas na cena. Os Infectados são responsáveis pelas próprias intenções, e o(a) Assimilador(a) por todas as outras.

Existem casos em que não há vontade própria do Conflito – como no exemplo anterior da escalada da cachoeira, em que o Conflito e seus desafios são uma parte natural de sua existência – qualquer elemento presente na cena que tenha uma intenção será considerado uma Ameaça, com rolagens e ativações separadas.

Exemplo:

Conflito – escalar cachoeira.
Ameaças – perseguidores armados.

Se existe uma intenção presente no Conflito, ainda que de forma implícita, todos os elementos que tenham a mesma intenção são parte dele e adicionam ativações. Os elementos que tenham intenção distinta da parte principal do Conflito serão construídos como Ameaças. **Exemplo de Conflito:**

Conflito	INVASÃO DO FORTE
Ameaça	**Inimigo dos Infectados:** Inimigos que se aliaram aos moradores.
	Cavaláguia: Atraída pelo embate.

A análise de intenções é importante na construção do Conflito porque cada intenção é representada por uma rolagem própria de dados (ver "Rolagens e Ativações do Conflito", pag. 198), representando a divergência de interesses no gasto dos pontos em suas ativações.

Na Invasão do Forte, as ativações do Conflito sempre buscam a proteção do Forte, em leve contraste com as ativações da Ameaça "Inimigo dos Infectados", que terá como objetivo a morte deles acima da defesa do local. O Cavaláguia, outra Ameaça, contrasta ainda mais ao querer atacar qualquer elemento do Conflito em suas ativações, uma vez que não tem qualquer intenção além de guarda territorial e obtenção de alimentos para seus pequenos Potráguias esperando no ninho. Portanto, rolagens separadas se fazem necessárias para que a escolha de ativações e forma de alocação dos pontos seja orientada pelas intenções daquele elemento.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

ATIVAÇÕES E OBJETIVOS DO CONFLITO

Ativações e Objetivos são a forma de investir os pontos obtidos em resultados de rolagens em Conflito. Infectados têm Objetivos e Assimiladores têm ativações que podem finalizar ou trazer outras consequências durante o Conflito, porém a forma de investir esses pontos varia muito de um para o outro.

ROLAGENS E ATIVAÇÕES DO(a) Infectado(a) EM CONFLITO

(rever Teste de Ação em Conflito pag. 33)

Infectado(a): Declara sua Ação, rola **Instinto + Conhecimento ou Prática** e mantém dados da mesma forma que uma rolagem simples de narrativa fluida. A maior diferença está na forma de investir os resultados dos dados mantidos.

- Geram consequências negativas no resultado como em rolagem simples, mas podem alternativamente ajudar as ativações do Conflito ou prejudicar os Objetivos dos Infectados.

- Usos especiais em Conflito (rever Adaptação pag. 38):

MUDAR A AÇÃO: muda a ação declarada pelo(a) Infectado(a) após a rolagem dos dados ao custo de um – os resultados da rolagem são mantidos para a nova ação, exceto pelo ponto gasto para ativar este efeito. O ato representa a mudança de intenção durante a execução do ato.

AJUDAR ALIADO: em Conflito: converte cada em a outro(a) Infectado(a) próximo(a).

APOIAR ALIADO: cada evita uma mantida por um aliado. É uma forma de dar apoio moral ou tático a um colega, seja alertando de algo que pode dar errado ou dando acolhimento para lidar com as frustrações da situação concreta.

ADAPTAR AÇÃO ANTERIOR: cada permite transferir um de um objetivo do Conflito para outro, desde que faça sentido narrativo. Exemplo: Um(a) Infectado(a) investiu em Neutralização de uma ameaça, porém, na rodada seguinte, percebeu que sua equipe estava avançando nos sucessos para Fuga, então declara que usará sua para transferir de Neutralização para Fuga, justificando que seus ataques atrasaram a ameaça, facilitando a fuga.

IGNORAR PENALIDADE: sempre que uma penalidade for imposta ao resultado de um teste, o(a) Infectado(a) poderá investir um ponto de Adaptação para ignorá-la. Representa a busca de formas alternativas de executar a tarefa evitando a penalidade.

- Podem ser investidos em ativações do(a) Infectado(a), que são chamadas de Objetivos Principais ou Objetivos Secundários.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

OBJETIVOS PRINCIPAIS

Os Objetivos Principais são o cerne do desafio e encerram o Conflito quando investida a quantidade de sucessos exigida para concluí-lo. Todas as formas de concluir o Conflito serão consolidadas em Objetivos Principais.

Mesmo que ela tenha sido proposta pelos Infectados e não pensada inicialmente pelo(a) Assimilador(a), é necessário criar um Objetivo Principal autônomo para cada via de conclusão, sendo cada uma delas uma forma possível de Resolução do Conflito, gerando consequências diferentes.

A Fuga é o mais recorrente em todos os Conflitos, que pode ser mais fácil ou mais difícil que enfrentar o desafio, ou algumas vezes ser o único Objetivo Principal.

Exemplos de Objetivos Principais:

Conflito	BLOQUEIO NA ESTRADA
Objetivos Principais	**ROMPER O BLOQUEIO — 7** + para cada Infectado(a) além do primeiro presente na cena.
	NEGOCIAR PASSAGEM — 8 + para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena. Cada investido em negociação valem o dobro se oferecer algo de interesse dos responsáveis.
	FUGA — para cada Infectado(a) Retornar para o local de onde veio sem gerar problemas.

Conflito	INVASÃO DO FORTE
Objetivos Principais	**DERROTAR OS DEFENSORES — 11** + para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena. Se o Conflito for resolvido desta forma, inicie um novo Conflito onde os defensores atacam as Ameaças junto aos Infectados.
	CONVENCER OS DEFENSORES DE SUAS BOAS INTENÇÕES — 11 + para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena. Se este objetivo for concluído, se inicia um novo Conflito onde os defensores atacam as Ameaças junto aos Infectados. Os Infectados ainda têm que responder pelas baixas que causarem em narrativa fluida.
	FUGA — para cada Infectado(a) Retornar para o local de onde veio sem gerar problemas.

Conflito	LABORATÓRIO CONTAMINADO
Objetivos Principais	**CONTER VAZAMENTO — 11** + para cada Infectado além do(a) primeiro(a) presente na cena. Se o Conflito for resolvido desta forma, todos os objetivos secundários continuarão disponíveis na próxima cena.
	ISOLAR ÁREA CONTAMINADA — 8 + para cada Infectado além do(a) primeiro(a) presente na cena.
	FUGA — para cada Infectado(a) Retornar para o local de onde veio sem gerar problemas.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Bons Assimiladores se destacam pela capacidade de se adaptar às propostas e ações dos Infectados.

Se o(a) Infectado(a) descreve ação com intenção diferente da pensada pelo(a) Assimilador(a), a primeira análise é se isso pode contribuir com algum dos Objetivos Principais pré-estabelecidos. Sendo compatível, os pontos investidos naquela ação serão direcionados ao objetivo em questão.

Se não houver compatibilidade com um objetivo pré-estabelecido, o(a) Assimilador(a) deve decidir se aquele resultado, se atingido, resolveria o Conflito. Caso a resposta seja positiva, será criado um novo Objetivo Principal para que outros Infectados possam tentar contribuir para resolver o Conflito da maneira proposta pelo(a) Infectado(a).

Se a Ação proposta não tem o potencial de resolver o Conflito, deve ser criado um Objetivo Secundário para que gere resultados.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

OBJETIVOS SECUNDÁRIOS

Algumas conquistas em Conflito terão efeito em jogo e resultados práticos na história, mas não são suficientes para resolver a situação e encerrar a cena. Estes serão os Objetivos Secundários, que trarão recompensas variadas investindo 🐞 na Ação, dentre coleta de recursos, facilitadores para outros objetivos e até Neutralização da Ameaça que esteja atrapalhando os Infectados.

Exemplos de Objetivos Secundários:

Conflito	BLOQUEIO NA ESTRADA
Objetivos Secundários	**OBTER INFORMAÇÕES — 🐞🐞🐞** Não acumula sucessos entre os Infectados (acúmulo individual). Resultado imediato. Revela os objetivos por trás do bloqueio, facilitando o desafio.
	OCULTAR CARGA VALIOSA — 🐞🐞🐞🐞 +🐞 para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena. Resultado imediato. Faz com que os fiscais não percebam as mercadorias que deseja ocultar.
	DETECTAR AMEAÇA OCULTA — 🐞🐞🐞🐞 +🐞 para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena. Resultado imediato. Revela atiradores ocultos nas torres próximas, tornando-os passíveis de neutralização.

Conflito	INVASÃO DO FORTE
Objetivos Secundários	**ABRIR PORTA LATERAL — 🐞🐞🐞🐞** Permite entrada facilitada/ evita armadilhas. Resultado imediato: um pequeno corredor fica livre por 1 rodada.
	TOMAR O POSTO DE VIGIA — 8🐞 Revela posições das patrulhas inimigas; -🐞🐞🐞 para **Derrotar os Defensores**.
	LIBERAR OS CATIVOS — 🐞🐞🐞🐞🐞 Abre as celas de prisioneiros, que podem se tornar aliados ou ajudar a desorganizar a defesa.

Conflito	LABORATÓRIO CONTAMINADO
Objetivos Secundários	**OBTER DADOS DE PESQUISA — 🐞🐞🐞🐞🐞** Resultado após a cena. Premia os jogadores com arquivo portátil com os dados de pesquisa.
	ENCONTRAR EQUIPAMENTO DE PROTEÇÃO — 🐞🐞🐞🐞🐞🐞 -🐞🐞🐞 na dificuldade se "**Obter dados de pesquisa**" estiver concluído. Resultado imediato. Os Infectados vestidos com trajes de proteção não sofrerão efeitos da radiação.
	TRATAR ALIADO EXPOSTO A MATERIAL TÓXICO — 🐞🐞 +🐞🐞 por rodada de exposição. Cada 🐞 investido no tratamento vale o dobro se "**Obter dados de pesquisa**" estiver concluído. Resultado imediato. Impede o avanço da contaminação no aliado.

Objetivos Secundários são mais abrangentes que os Objetivos Principais porque não se limitam a resolver o Conflito. Podem ser pré-estabelecidos ou criados com base nas descrições das Ações dos Infectados. Os Objetivos Secundários, portanto, vão trazer efeitos que têm impacto na narrativa, seja no Conflito ou posteriormente a ele, mas não têm o condão de encerrar a cena. Entre os mais comuns estão aqueles que visam a redução dos Riscos no Conflito, incluindo a neutralização de Ameaça ou de ativações do Conflito.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

ROLAGENS E ATIVAÇÕES DO(a) Assimilador(a) EM CONFLITO

(rever Teste de Ação em Conflito pag. 33)

Assimilador(a):

Rola os dados do Conflito → Investe todos os pontos de e em ativações do Conflito.

Rola os dados da Ameaça → Investe todos os pontos de e em ativações da Ameaça

→ Repete para cada Ameaça.

e - Devem ser totalmente investidos em ativações do Conflito.

- A maioria dos Conflitos e das Ameaças apresentam ativações com custo direto de para ativar, mas além desse fim, as Adaptações podem ser usadas pelo(a) Assimilador(a) para ADAPTAR AÇÃO ANTERIOR, trocando ou de onde foram investidos anteriormente para outra ativação ou para IGNORAR PENALIDADE de custo de ativação.

Todo Conflito e toda Ameaça devem ter pelo menos uma ativação que contenha somente e uma ativação que contenha somente .

RISCOS E AMEAÇAS

Algo sempre estará em jogo em um Conflito, seja a integridade física, a liberdade, recursos materiais ou até a credibilidade dos Infectados. Naturalmente, em todo objetivo contestado há riscos de que as coisas não saiam como o esperado.

Como fonte primária de risco estão as ativações do Conflito, criadas para definir como o(a) Assimilador(a) gasta seus pontos mantidos dos resultados de suas rolagens e impacta a narrativa na cena. Neste momento, acima de qualquer outro, o controle narrativo é contestado pelos Jogadores.

Rolagens e Ativações do Conflito

Cada Conflito terá uma quantidade de dados de cada tipo que serão rolados pelo(a) Assimilador(a) no início de seu turno para suas ativações. Como regra, no turno do(a) Assimilador(a), o Conflito será o primeiro a rolar seus dados, manter todos os dados rolados e definir como gastar pontos em suas ativações. Defina de acordo com as tabelas de balanceamento (ver “Balanceamento”, pag. 207).

As ativações serão definidas como opções de gasto dos pontos do Conflito, e podem vir das mais variadas formas e amplitudes. Podem ter custo progressivo de quanto mais desfavorável for o efeito causado aos Infectados, custo progressivo de que aumenta com o efeito favorável a eles, e quando envolve ações adaptativas, inteligentes, de proteção ou de interação especial do Conflito.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Exemplo de Ativações do Conflito:

Conflito	BLOQUEIO NA ESTRADA	2■+1◆+1⬟
Ativações do Conflito	🐺🐺🐺 — **TIRO DE PISTOLA (requer controle de munição)** Causa 3◆ de dano a um alvo.	
	🐺🐺 — **ATAQUE CORPO-A-CORPO** Causa 1◆ de dano a um alvo.	
	🐺🐺🐺🐺 — **AFEIÇÃO** Um dos guardas do bloqueio se afeiçoa aos Infectados. Cancele a próxima ativação de tiro.	
	🦌🦌🦌 — **DESARMAR** Remove um equipamento que esteja nas mãos do alvo.	
	🦌🦌🦌🦌🦌🐺🐺🐺🐺 — **RENDER** Os Infectados são rendidos e forçados a pagar uma taxa abusiva sobre tudo que carregam ou são levados presos. Encerra o Conflito.	

No exemplo acima o(a) Assimilador(a) rola 2■+1◆+1⬟, mantendo todos os resultados. O(a) Assimilador(a) escolhe como investir o resultado da rolagem e ao completar o custo da Ativação, seu efeito entra em vigor. É permitido ativar o mesmo efeito mais de uma vez, podendo escolher novos alvos. Os pontos investidos que não forem suficientes para completar a ativação continuam registrados na Partitura do Conflito para que possam ser complementados no(s) turno(s) subsequente(s).

Este é o momento do jogo em que o(a) Assimilador(a) se testa e se diverte de forma mais parecida com o(a) jogador(a), pois existe de fato uma disputa transformada em jogo: a disputa pelo controle narrativo, que se dá também nas ativações do Conflito.

Tanto na criação das ativações e no investimento dos pontos da rolagem do Conflito, é importante ter em mente que 💀 são sempre bons sinais para os Infectados e 🐺 são sempre ruins para eles. Essa disputa pelo rumo da história é a parte mais intrigante do jogo. Nos curtos momentos em que o controle, as decisões e os resultados são contestados, todos são surpreendidos, inclusive o(a) Assimilador(a).

Este é o momento onde o(a) Assimilador(a) também joga os dados e escolhe como usar seus pontos, faz seus planos e se permite agir de maneira estratégica. Depois de rolar os dados, investir todos os pontos de seu resultado, concluir todas as ativações completadas e anotar os pontos que sobraram naquelas que não foram ativadas - **lembre-se, estes pontos continuam nas mesmas ativações, que podem ser completadas nos turnos subsequentes!** - o(a) Assimilador(a) termina as ativações do Conflito.

Se houver **Ameaças** na cena, inicie seu turno após o do Conflito.

Ameaças

Citadas e explicadas no início deste capítulo como elementos com intenção distinta da parte principal do Conflito, as Ameaças exercem uma função importante em Assimilação RPG. Rolar os próprios dados e investir em suas próprias ativações representa uma vontade autônoma em relação ao Conflito, um propósito diferente no empenho de suas ações.

Na escolha dos dados de uma Ameaça é importante ter em mente que ◆ é o dado com a maior proporção de 💀 por 🐺, logo aumentar a proporção deles faz com que as ativações que favorecem os Infectados aconteçam com mais frequência; importante saber, também, que o ■ é o dado com menos símbolos por face, o que faz do ⬟ o dado mais perigoso das Ameaças.

Quando uma Ameaça é o único gerador do Conflito, ela se tornará o próprio Conflito, fazendo com que sua Neutralização se torne um Objetivo Principal e suas ativações se tornem as ativações do Conflito.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Exemplo de Ameaças:

Conflito	BLOQUEIO NA ESTRADA	2■+1◆+1⬟
Ameaça	CONTRABANDISTA	3■
Objetivo Secundário	**NEUTRALIZAÇÃO — 👹👹👹** Especial: os pontos de 👹 investidos para neutralizar o Contrabandista só têm valor se uma 🦌 foi gasta no mesmo turno pelo(a) Infectado(a) que investiu os pontos. Consequência: ative "**Fui pego**"	
Ativações da Ameaça	**🦌🦌 — MÃOS LEVES** Coloca sem ser notado um Recurso contrabandeado nos pertences de um dos Infectados. Se os Infectados forem rendidos pelo pedágio, serão acusados de crime. Se não forem revistados ficam com o material.	
	👹👹👹👹 — FUI PEGO! O Contrabandista é identificado e capturado pelo pedágio, ocupando e distraindo os fiscais. Retire todas as 👹 das ativações do Conflito.	
	👹👹👹👹👹 — FURTO Remove um equipamento à escolha do(a) Assimilador(a) da mochila de um dos Infectados.	

Conflito	AMEAÇA FINAL: O GUEPARDAL GIGANTE	1■+1◆+4⬟
Uma criatura colossal de corpo felino e asas emplumadas repousa na clareira, suas garras marcando o solo e as penas manchadas de terra e sangue seco.		
Ativações do Conflito	**👹👹👹 — MORDIDA** Causa 3◆ de dano a um alvo.	
	👹👹 — GARRAS DA ESFINGE Causa 2◆ de dano a um alvo. Cada 🦌 investida adicionalmente ao custo da habilidade permite atingir um alvo adicional.	
	👹👹👹 — FADIGA Remove 1⬟ da rolagem do Guepardo até o próximo repouso. Seu efeito é cumulativo. Quando não restarem ⬟ na rolagem, o Guepardo foge, encerrando o Conflito pelo Objetivo Principal "Afugentar".	
Objetivos Principais	**NEUTRALIZAR A AMEAÇA — 15👹** +👹👹👹 para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena.	
	AFUGENTAR — 10👹 +👹👹 para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena.	
	FUGA — 10👹 para cada Infectado(a) Retornar para o local de onde veio sem gerar problemas. Cada ativação de **Fadiga** reduz em 👹👹👹👹👹 o número de sucessos necessário para Fuga coletiva e individual.	
Objetivos Secundários	**OBTER INFORMAÇÕES — 🦌👹** Testes dos Infectados que busquem entender o comportamento da criatura, buscando compreendê-la pelo Conhecimento de Biologia ou usando a experiência de Sobrevivência revelam que é quase impossível fugir de um Guepardal antes que ele esteja fatigado, mas a boa notícia é que ele se cansa rápido.	
	IMPEDIR O VOO — 9👹 +👹👹 para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena. Resultado imediato. O Guepardo não pode mais gastar 🦌 até o final do Conflito.	

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

A Neutralização de Ameaça não precisa ser por meio letal. O grau de violência empenhado na ação é uma decisão de quem adiciona a este Objetivo. A decisão final sobre a sobrevivência após a cena é do(a) Assimilador(a), mas uma Ameaça neutralizada não causa problemas aos Infectados pelas próximas cenas.

Neutralização de Ameaça que seja Objetivo Secundário faz com que seus dados e as ativações desapareçam, seguindo normalmente com o Conflito até que algum Objetivo Principal se conclua. Caso haja alguma consequência adicional decorrente da neutralização, deve estar determinada no texto.

PREMIANDO BOAS DECISÕES

Uma das melhores experiências para um(a) Assimilador(a) é quando os Infectados enxergam através do Conflito e tomam decisões brilhantes que encontram formas fáceis de vencer o Conflito ou de lidar com alguma situação por ele imposta.

***NOS EXEMPLOS AO LADO** existem algumas ações dos Infectados que poderiam gerar novos Objetivos Secundários para o Conflito.*

*No Bloqueio na Estrada os Infectados podem tentar convencer os outros oprimidos pelas tarifas a lutar ao seu lado, situação que criaria o Objetivo Secundário **"Conquistar Aliados"**, que teria que ser criado pelo(a) Assimilador(a) e gerar consequências na batalha ou no convencimento dos fiscais.*

Na Ameaça do Guepardal, caso os Infectados sugiram estratégia inteligente para cansar a criatura, pode ser criado Objetivo Secundário que afeta a Fadiga do Guepardal.

Sempre importante frisar que qualquer objetivo que possa encerrar o Conflito sozinho é considerado um Objetivo Principal.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CONDICIONANTES

Condicionantes são regras criadas para dar particularidade ao Conflito, alterando as bases normais do jogo para se adequar a uma situação atípica. Dura somente até o fim da cena, pode afetar narrativa e mecânicas de jogo durante sua vigência. Podem restringir Ações/ativações, adicionar efeitos, criar condição, desencadear mudança em algum parâmetro do Conflito ou mesmo dar início a um novo Conflito. **Exemplo de Condicionantes:**

Conflito	INVASÃO DO FORTE
Condicionantes	**MURALHAS ELEVADAS** Qualquer ação que envolva travessia ou escalada exige adicional para obter mais de 1 por rodada. **SISTEMAS AUTOMÁTICOS** Ao final de cada rodada, o(a) Assimilador(a) adiciona ■ à pilha de dados do Conflito até que o painel de controle seja desativado.

Conflito	LABORATÓRIO CONTAMINADO
Condicionantes	**LOCAL FECHADO** Qualquer ação que envolva corrida precisa de para adicionar mais que um por turno. **ÁREA CONTAMINADA** Em áreas contaminadas pelo vazamento, todos os testes serão feitos com Resolução

O conceito de Condicionantes pode ser reduzido à ideia de efeito em jogo da atipicidade da situação narrativa. Pode ser usada com intuito restritivo, adaptativo, ou até de ampliação das capacidades dos envolvidos, por exemplo, o Condicionante "ventos fortes" que atrapalha a arqueria, mas auxilia a tentativa de empinar pipa.

LISTA DE EXEMPLOS DE CONDICIONANTES SEM CONTEXTO:

- Testes não podem ser rolados com Reação;
- Todos os testes devem ser rolados com Resolução;
- Todos os testes com Medicina são rolados com penalidade;
- Dano à Saúde é aumentado;
- Perda de Determinação é reduzida;
- Dano por rodada e qual a condição para evitá-lo;
- Perda de Determinação por rodada e qual a condição para evitá-la;
- Os Objetivos Principais só podem receber investimentos em metade das rodadas;
- Os Objetivos Secundários só podem receber investimentos em metade das rodadas.

BALANCEAMENTO DO CONFLITO

O VALOR DOS DADOS NO CONFLITO

Conflitos e Ameaças podem usar qualquer combinação de ■◆⬟, portanto, para balizar o balanceamento dos desafios, cada dado tem um valor em pontos para o Conflito:

■ - valor 1 | ◆ - valor 2 | ⬟ - valor 3

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

PROGRESSÃO DOS CONFLITOS

O grau de progressão dos Infectados deve influenciar a potência do Conflito para que consiga atingir o peso que deve dar à história que precisa ter para ser relevante. Para isso vamos dividi-los em 4 categorias:

- **Iniciantes** - valor de dados **3+[1/Infectado(a)]** (indicado para Infectados com Fichas iniciais)
- **Intermediários** - valor de dados **6+[2/Infectado(a)]** (indicado para Infectados entre 21 e 40 de experiência)
- **Avançados** - valor de dados **9+[3/Infectado(a)]** (indicado para Infectados entre 41 e 60 de experiência)
- **Épicos** - valor de dados **12+[4/Infectado(a)]** (para Infectados com mais de 60 de experiência)

CUSTEIO DE ATIVAÇÕES

A única regra que sempre deve ser respeitada sobre ativações é: na criação do Conflito ou da Ameaça **sempre deve haver pelo menos uma ativação que precise somente de 😈 e uma ativação que precise somente de 😾.** Ativações com custo de 🦌 são opcionais.

As ativações do Conflito são tão determinantes para o grau de dificuldade do Conflito quanto seus dados. A menos que disposto em contrário, a mesma ativação pode ser acionada quantas vezes for possível, desde que não exceda os pontos resultantes da rolagem. Isso significa que uma ativação que custa 😾 e causa ◆ de dano à Saúde, na realidade causa o dobro do dano de outra que custa 😾😾 e tem o mesmo efeito.

Variações de custos ativação:

- +😾 = +◆ dano
- +😾 = -1D▶
- +😾😾 = Efeito em Área
- 🦌 = Alvo adicional
- 🦌 = Remove penalidade
- 🦌 = -😈 em Neutralização (cura),
- 😾😾 = P▼
- 😾😾😾😾 = anula ação do alvo
- 9😾 = consequência grave (pode encerrar o Conflito).

O CONTRAPESO 😈

Juntando os 3 tipos de dados de jogo temos um total de 28 faces, sendo 6 vazias.

Das 22 faces com símbolos, 16 😾 estão distribuídas em 15 faces (uma das faces do ⬟ possui um par 😾😾).

Das mesmas 22 faces com símbolos, 16 😈 estão distribuídos em 12 faces (duas faces do ⬟ e duas faces do ◆ possuem pares 😈).

Em média, há as mesmas chances de receber um resultado benéfico para o(a) Assimilador(a) 😾 (representando o Conflito ou a Ameaça) e um resultado benéfico para os Infectados 😈. Portanto, algumas providências devem ser tomadas para interpretar o impacto narrativo dos 😈 em comparação com as 😾.

Novamente, o Conflito vai ser influenciado pela análise de intenções:

Se um Conflito ou Ameaça tem uma intenção neutra ou indiferente em relação aos Infectados, os 😈 terão impacto narrativo similar às 😾, ou seja, suas ações têm a mesma tendência de ser favoráveis ou desfavoráveis a eles.

Se a intenção é hostil, as 😾 precisam ter impacto muito superior aos 😈 e a recíproca é verdadeira, ou seja, se for amigável em relação aos Infectados, os 😈 passam a ter mais impacto.

Outra forma de manipular a tendência de resultados do Conflito é que o ◆ é o mais favorável aos Infectados, tendo a menor proporção de 😾 entre todos os dados.

BALANCEAMENTO DE OBJETIVOS PRINCIPAIS

Objetivos Principais resolvem o Conflito, seja concluindo a busca dos Infectados ou simplesmente evadindo o local o mais depressa possível. O custo dos objetivos que resolvem Conflitos, por padrão, devem ser determinados com base no grau de progressão elencado na página anterior.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Iniciantes:
Simples 4 (+1 por Infectado(a))
Clímax 6 (+2 por Infectado(a))

Intermediários:
Simples 5 (+2 por Infectado(a))
Clímax 8 (+3 por Infectado(a))

Avançados:
Simples 7 (+4 por Infectado(a))
Clímax 12 (+5 por Infectado(a))

Épicos:
Simples 9 (+6 por Infectado(a))
Clímax 18 (+8 por Infectado)

Os valores expressos acima não levam em consideração circunstâncias específicas ou decisões que evitam problemas, como a Fuga em muitos casos, que pode destoar do valor médio de pontos necessários para concluir os Objetivos Principais, representando que algumas vezes é um bom momento para enfrentar os desafios, mas outras o melhor a fazer é fugir. Expresse isso nos custos desses Objetivos, como no exemplo:

Conflito	BLOQUEIO NA ESTRADA
Objetivos Principais	**ROMPER O BLOQUEIO — 7** +3 para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena.
	FUGA — 2 para cada Infectado(a) Retornar para o local de onde veio sem gerar problemas.

Conflito	AMEAÇA FINAL: O GUEPARDAL GIGANTE
Objetivos Principais	**NEUTRALIZAR A AMEAÇA — 15** +3 para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena
	FUGA — 10 para cada Infectado(a) Retornar para o local de onde veio sem gerar problemas. Cada ativação de **Fadiga** reduz em 5 o número de sucessos necessário para Fuga coletiva e individual.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

ESTATÍSTICAS E RESULTADOS MÉDIOS

Um(a) Infectado(a) com uma Ficha inicial irá conseguir em média 1,4 por Ação, com uma possibilidade de alta recompensa média de 3,5 quando gastar 1 para *Agir por Instinto*. Porém, em qualquer caso, este resultado é reduzido pois nem sempre os Jogadores mantêm dados adicionais e acabam por eliminar boa parte desses .

Com isso em mente é notável que em Assimilação RPG a capacidade de prever o resultado dos dados influencia no resultado do(a) Infectado(a), não deixando somente ao destino e trazendo um desafio. Porém, isso traz um desafio ainda maior de balanceamento de jogo, pois o resultado varia não somente com as construções das Fichas de Infectados, mas das decisões sobre como utilizar Determinação, Assimilação, Equipamentos, Origem, Características de Infectados…

Portanto, a principal dica de balanceamento a longo prazo sempre será para que conheça os Infectados e entenda suas capacidades e interesses na mesa de jogo.

ACOMPANHANDO A GRANDEZA DOS INFECTADOS

Infectados não são meros avatares de jogos, são protagonistas de histórias vividas nas mentes de RPGistas, e não é uma lista de pontos nas Aptidões que vai definir seu crescimento. A influência e o reconhecimento, o renome e os laços construídos, o respeito que alcançam na realidade fantástica são faíscas de vida do jogo que incrementam o poder de influência dos Infectados nos rumos da região e o poder narrativo dos jogadores se amplia, bem como suas alternativas, aliados e recursos diretos e indiretos.

O Conflito deve acompanhar a grandeza dos Infectados, de modo que a um jovem grupo de aprendizes adolescentes o desafio seja uma lontra-ariranha que queria comer suas galinhas, mas no grupo de fundadores de uma cidade de 2.000 habitantes, é necessária um pouco mais de importância na causalidade que gera a disputa, para não gerar uma sensação de desinteresse.

PROGRESSÃO DAS AMEAÇAS

Para manter relevância, as Ameaças precisam também progredir com os Infectados:

- **Iniciantes** - valor de dados **2+[1/Infectado(a)]** (indicado para Infectados com Fichas iniciais)
- **Intermediários** - valor de dados **4+[2/Infectado(a)]** (indicado para Infectados entre 21 e 40 de experiência)
- **Avançados** - valor de dados **6+[3/Infectado(a)]** (indicado para Infectados entre 41 e 60 de experiência)
- **Épicos** - valor de dados **8+[4/Infectado(a)]** (para Infectados com mais de 60 de experiência)

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

EXPERIÊNCIA E OUTRAS RECOMPENSAS DO CONFLITO

O Conflito recompensa os Infectados com 1 a 6 pontos de experiência, porém os Conflitos de recompensa 1 e 2 são 85% em aventuras de Assimilação RPG. Quando a recompensa chega a 4 de experiência ou mais, via de regra, o Conflito deve se referir ao fim de um grande arco da história ou o enfrentamento de um desafio extraordinário.

Além de experiência, Conflitos podem trazer recompensas pela conclusão ou vinculadas ao cumprimento de objetivos secundários.

Conflito	MERCADO INUNDANDO
	Um mercado está sendo inundado por uma enchente repentina. Barracas flutuam, caixas e destroços se chocam entre si, e o nível da água continua subindo.
Objetivos Principais	**FUGA DO MERCADO — 🐞🐞🐞🐞🐞 (mínimo de 🐞🐞 por Infectado(a))** + 🐞🐞 para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena.
Objetivos Secundários	**COLETAR RECURSOS — 🐞🐞** Uma vez por Infectado(a). Efeito Imediato. O(a) Infectado(a) ganha um recurso aleatório que possa ser encontrado em um mercado.

Conflito	INVASÃO DO FORTE
	Um pequeno forte erguido sobre um promontório protege uma comunidade com defensores armados, muralhas parciais e torres automatizadas (restos de tecnologia pré-Colapso).
Objetivos Secundários	**LIBERAR OS CATIVOS — 🐞🐞🐞🐞🐞** Abre as celas de prisioneiros, que podem se tornar aliados ou ajudar a desorganizar a defesa.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbcs@hotmail.com

ASSIMILAÇÕES E CONFLITOS

As habilidades decorrentes das Assimilações podem ser o grande diferencial no resultado dos Infectados. Ter em mente quais são as possibilidades que decorrem de suas mutações e levá-las em consideração para avaliar a dificuldade do Conflito pode evitar desafios monótonos ou opressores demais. O balanceamento expresso anteriormente é uma referência que leva em conta a média de impacto das mutações em resultados, mas um grupo de Infectados pode dar sorte ou azar em rolagens e com isso desviar muito da média de com resultados acima ou abaixo do esperado, cabendo ao(à) Assimilador(a) adequar o nível de desafio caso ocorra ao poder do grupo com suas Assimilações, sejam Evolutivas, Adaptativas ou Inoportunas.

DIFICULDADES DE JOGO

A dificuldade padrão de Assimilação RPG é chamada **Exploração**.

Para aumentar a dificuldade do jogo para grupos veteranos que buscam uma experiência mais desafiadora, são adicionados a todas as rolagens de Conflito e Ameaças:

- ⬟ para dificuldade **Sofrimento**.
- ⬟⬟ para dificuldade **Desastre**.
- ⬟⬟⬟ para dificuldade **Colapso**.

O aumento do número de **dados ROLADOS por este incremento de dificuldade não aumenta o número de dado MANTIDOS pelo(a) Assimilador(a)**, razão pela qual o aumento das dificuldades do jogo não afetará igualmente os resultados de e . O aumento de dificuldade é **REALMENTE IMPACTANTE** e não deve ser subestimado. Normalmente o(a) Assimilador(a) não elimina os piores dados como os Infectados. Dar a ele esta vantagem o coloca em uma posição de disparidade de resultados.

Licenciado para NICOLAS BASIN CALAZANS SANTOS, nicolasblazin@gmail.com

Veja o vídeo com
a explicação detalhada.

MONTAGEM E EXEMPLOS DE CONFLITOS

Montar um Conflito é uma arte, uma forma de expressar o que há para compartilhar dentro do(a) Assimilador(a), além de preparar o próprio brinquedo para se divertir com seus amigos durante a sessão. Não há forma certa ou errada para contar histórias, mas os padrões são sempre importantes para aterrar conceitos e criar um certo conforto com o sistema de jogo antes de tentar criações mais ousadas.

Conflitos não têm limitação de elementos e podem ser tão complexos quanto a imaginação dos criadores alcançar, mas a complexidade excessiva pode dificultar a condução da cena. Conflitos com estruturas mais sólidas, organizadas e compreensíveis para os Infectados permitem a inclusão de múltiplos elementos sem perder a capacidade de viver o momento, mas quanto menos elementos, mais fácil é manter o foco na fantasia compartilhada.

Criar histórias compartilhadas é o fino equilíbrio entre o perfeccionismo do relojoeiro, a liberdade do aventureiro e a magia do sonhador.

Abaixo algumas partituras de Conflitos para inspirar todos os artistas da Assimilação e suas orquestras.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Conflito — BLOQUEIO NA ESTRADA — 2■+1◆+1⬟

Um grupo de guardas montou um bloqueio improvisado em uma estrada, fiscalizando viajantes e controlando a passagem.

Ativações do Conflito

— TIRO DE PISTOLA (requer controle de munição)
Causa 3◆ de dano a um alvo.

— ATAQUE CORPO-A-CORPO
Causa 1◆ de dano a um alvo.

— AFEIÇÃO
Um dos guardas do bloqueio se afeiçoa aos Infectados. Cancele a próxima ativação de tiro.

— DESARMAR
Remove um equipamento que esteja nas mãos do alvo.

— RENDER
Os Infectados são rendidos e forçados a pagar uma taxa abusiva sobre tudo que carregam ou são levados presos. Encerra o Conflito.

Objetivos Principais

ROMPER O BLOQUEIO — 7
+ para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena.

NEGOCIAR PASSAGEM — 8
+ para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena.
Cada investido em negociação valem o dobro se oferecer algo de interesse dos responsáveis.

FUGA — para cada Infectado(a)
Retornar para o local de onde veio sem gerar problemas.

Objetivos Secundários

OBTER INFORMAÇÕES — - não acumula
sucessos entre os Infectados (acúmulo individual).
Resultado imediato. Revela os objetivos por trás do bloqueio, facilitando o desafio.

OCULTAR CARGA VALIOSA —
+ para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena.
Resultado imediato. Faz com que os fiscais não percebam as mercadorias que deseja ocultar.

DETECTAR AMEAÇA OCULTA —
+ para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena.
Resultado imediato. Revela atiradores ocultos nas torres próximas, tornando-os passíveis de neutralização.

NEUTRALIZAÇÃO DO CONTRABANDISTA —
Especial: os pontos de investidos para neutralizar o Contrabandista só têm valor se uma foi gasta no mesmo turno pelo(a) Infectado(a) que investiu os pontos.
Consequência: ative "**Fui pego!**".

Ameaça — CONTRABANDISTA — 3■

Ativações de Ameaça

— MÃOS LEVES
Coloca sem ser notado um Recurso contrabandeado nos pertences de um dos Infectados. Se os Infectados forem rendidos pelo pedágio, serão acusados de crime. Se não forem revistados ficam com o material.

— FUI PEGO!
O Contrabandista é identificado e capturado pelo pedágio, ocupando e distraindo os fiscais. Retire todas as das ativações do Conflito.

— FURTO
Remove um equipamento à escolha do(a) Assimilador(a) da mochila de um dos Infectados.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Conflito	INVASÃO DO FORTE	2■+3◆+1⬟

Um pequeno forte erguido sobre um promontório protege uma comunidade com defensores armados, muralhas parciais e torres automatizadas (restos de tecnologia pré-Colapso).

Condicionantes:

MURALHAS ELEVADAS
Qualquer ação que envolva travessia ou escalada exige 🦌 adicional para obter mais de 1👹 por rodada.

SISTEMAS AUTOMÁTICOS
Ao final de cada rodada, o(a) Assimilador(a) adiciona ■ à pilha de dados do Conflito até que o painel de controle seja desativado.

Ativações do Conflito

👹 — **TIRO DE ADVERTÊNCIA (requer controle de munição)**
Causa 1◆ em um alvo.

👹👹👹👹 — **RAJADA DAS TORRES**
Causa 4◆ em alvo escolhido; sofre +◆ se o alvo estiver escalando ou correndo.

👹👹👹👹 — **FOGO CRUZADO (requer controle de munição)**
Dois Infectados sofrem 2◆ cada, ou um único alvo sofre 4◆.

👹👹👹👹 — **CONTRA-ATAQUE COORDENADO**
Remove 👹👹 já investidos em qualquer Objetivo Principal.

👹👹 — **OPORTUNIDADE DE AVANÇO**
Um portão ou ponto fraco é revelado; Infectados recebem +👹 em testes para atravessá-lo por 1 rodada.

👹👹👹👹👹 — **PANE NO SISTEMA**
O Sistema Automático falha, remove todos os ■ de rolagens do Conflito e não pode ativar Rajada das Torres por 2 rodadas.

🦌🦌🦌 — **DESABAMENTO**
Parte da muralha cai; Infectados podem usar isso para entrar, mas dificulta Fuga (aumenta custo de Fuga em +👹).

Objetivos Principais

DERROTAR OS DEFENSORES — 11👹
+👹👹👹 para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a)presente na cena.Se o Conflito for resolvido desta forma, inicie um novo Conflito onde os defensores atacam as Ameaças junto aos Infectados.

CONVENCER OS DEFENSORES DE SUAS BOAS INTENÇÕES — 11👹
+👹👹👹 para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena.Se este objetivo for concluído, se inicia um novo Conflito onde os defensores atacam as Ameaças junto aos Infectados. Os Infectados ainda têm que responder pelas baixas que causarem em narrativa fluida.

FUGA — 👹👹 para cada Infectado(a)
Retornar para o local de onde veio sem gerar problemas.

Objetivos Secundários

ABRIR PORTA LATERAL — 👹👹👹👹
Permite entrada facilitada/ evita armadilhas.
Resultado imediato: um pequeno corredor fica livre por 1 rodada.

TOMAR O POSTO DE VIGIA — 8👹
Revela posições das patrulhas inimigas; - 👹👹👹 para **Derrotar os Defensores.**

LIBERAR OS CATIVOS — 👹👹👹👹👹
Abre as celas de prisioneiros, que podem se tornar aliados ou ajudar a desorganizar a defesa.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Licenciado por NICOLAS BIASIN CA[illegible]TOS, nicolasbiazin@gmail.com

Conflito	LABORATÓRIO CONTAMINADO	2■+1⬟
	Um antigo laboratório está tomado por vazamentos, espalhando fumaça tóxica e ruídos de alarmes pelo complexo.	
Condicionantes	**LOCAL FECHADO** Qualquer ação que envolva corrida precisa de 🦌 para adicionar mais que um 👹 por turno.	
	ÁREA CONTAMINADA Em áreas contaminadas pelo vazamento, todos os testes serão feitos com Resolução.	
Ativações do Conflito	👹👹👹👹👹 — **NÉVOA TÓXICA** Causa 2◆ de dano aos Infectados.	
	👹👹👹👹👹 — **VEDAÇÃO AUTOMÁTICA DO SISTEMA** Reduz o custo total do Objetivo Principal "Conter Vazamento" em -👹👹👹	
	🦌🦌🦌 — **PORTA DE CONTENÇÃO FECHA** Bloqueia passagem para um setor.	
Objetivos Principais	**CONTER VAZAMENTO — 11👹** +👹👹👹 para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena. Se o Conflito for resolvido desta forma, todos os objetivos secundários continuarão disponíveis na próxima cena.	
	ISOLAR ÁREA CONTAMINADA — 8👹 +👹👹 para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena	
	FUGA — 👹👹👹 para cada Infectado(a) Retornar para o local de onde veio sem gerar problemas.	
Objetivos Secundários	**OBTER DADOS DE PESQUISA — 👹👹👹👹👹** Efeito imediato. Resultado após a cena. Premia os jogadores com arquivo portátil com os dados de pesquisa.	
	ENCONTRAR EQUIPAMENTO DE PROTEÇÃO — 👹👹👹👹👹👹 -👹👹👹 na dificuldade se "**Obter dados de pesquisa**" estiver concluído. Efeito imediato. Recebe 1 traje de proteção que protege contra a névoa tóxica. Pode ser ativada múltiplas vezes.	
	TRATAR ALIADO EXPOSTO A MATERIAL TÓXICO — 👹👹 +👹👹 por rodada de exposição. Cada 👹 investido no tratamento vale o dobro se "**Obter dados de pesquisa**" estiver concluído. Resultado imediato. Impede o avanço da contaminação no aliado.	

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiasin@gmail.com

Ameaça	AMEAÇA FINAL: O GUEPARDAL GIGANTE	1■+1◆+4⬟

Uma criatura colossal de corpo felino e asas emplumadas repousa na clareira, suas garras marcando o solo e as penas manchadas de terra e sangue seco.

Ativações de Conflito	**— MORDIDA** Causa 3◆ de dano a um alvo.
	— GARRAS DA ESFINGE Causa 2◆ de dano a um alvo. Cada investida adicionalmente ao custo da habilidade permite atingir um alvo adicional.
	— FADIGA Remove 1⬟ da rolagem do Guepardo até o próximo repouso. Seu efeito é cumulativo. Quando não restarem ⬟ na rolagem, o Guepardo foge, encerrando o Conflito pelo Objetivo Principal "Afugentar".
Objetivos Principais	**NEUTRALIZAR A AMEAÇA — 15** + para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena.
	AFUGENTAR — 10 + para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena.
	FUGA — 10 para cada Infectado(a) Retornar para o local de onde veio sem gerar problemas. Cada ativação de Fadiga reduz em o número de sucessos necessário para Fuga individual.
Objetivos Secundários	**OBTER INFORMAÇÕES —** Testes dos Infectados que busquem entender o comportamento da criatura, buscando compreendê-la pelo Conhecimento de Biologia ou usando a experiência de Sobrevivência revelam que é quase impossível fugir de um Guepardal antes que ele esteja fatigado, mas a boa notícia é que ele se cansa rápido.
	IMPEDIR O VOO — 9 + para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena. Resultado imediato. O Guepardo não pode mais gastar até o final do Conflito.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Conflito	MERCADO INUNDANDO	2■+1◆

Um mercado está sendo inundado por uma enchente repentina. Barracas flutuam, caixas e destroços se chocam entre si, e o nível da água continua subindo.

Condicionantes

ÁGUA TURVA
Testes que incluam Percepção sofrem -😈 dentro d'água ou tentando ver através dela.

CORRENTEZA FORTE
Qualquer ação que envolva carregar algo exige +😾 para obter mais de 1😈 no teste.

Ativações de Conflito

😾😾 — **DETRITO ATINGE**
Causa 1◆ de dano a um alvo.

🦌😾😾 — **SUBMERSÃO SÚBITA**
Um(a) Infectado(a) é puxado pela correnteza, perdendo o fôlego, deve gastar sua próxima ação se recompondo ou sofre 1◆ de dano e 1🅿.

🦌🦌🦌 — **NOVO VAZAMENTO**
Uma nova fonte de água acelera a inundação. Aumenta em 1■ as rolagens do Conflito pelo resto da cena.

😈😈😈 — **SAÍDA DESBLOQUEADA**
Reduz em -😈 o custo de **Fuga do Mercado.**

Objetivos Principais

FUGA DO MERCADO — 😈😈😈😈😈 (mínimo de 😈😈 por Infectado(a))
+ 😈😈 para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena.

Objetivos Secundários

COLETAR RECURSOS — 😈😈
Uma vez por Infectado(a).
Efeito Imediato. O(a) Infectado(a) ganha um recurso aleatório que possa ser encontrado em um mercado.

Conflito	COLAPSO DA REPRESA	2■+2⬟

Uma antiga represa construída antes do Colapso começa a apresentar rachaduras severas. O grupo de Infectados chega ao local para atravessar o vale, mas descobre que a estrutura está prestes a ruir, colocando em risco não só eles, mas também um povoado instalado abaixo da barragem.

Condicionantes

ESTRUTURA INSTÁVEL
Qualquer ação com Potência adiciona uma 🐺 ao resultado.

PRESSÃO DA ÁGUA
A cada rodada do Conflito, o(a) Assimilador(a) adiciona automaticamente ■ à pilha de dados do Conflito.

Ativações de Conflito

🐺🐺🐺 — RACHADURA AUMENTA
Adicione +1🐺 às rolagens do Conflito a partir da próxima rodada.

🐺🐺🐺 — TORRENTE LOCALIZADA
Um(a) Infectado(a) é arrastado, sendo afastado dos demais e sofrendo 2◆ de dano em seu próximo turno.
Em sua próxima Ação, cada 🦌 investida reduz o dano em ◆.

🐺🐺🐺🐺 — ROMPIMENTO PARCIAL
O nível de água sobe no vale, exigindo 🦌 para qualquer ação.
Especial: só pode ser ativada uma vez.

🐺🐺🐺— MECANISMO AUTOMÁTICO DE SEGURANÇA DA REPRESA ATIVA
Mecanismo de segurança da represa ativa +🐺🐺 para o objetivo Conter a Represa.

🦌🦌 — ATIVAÇÃO
Aumente em 🐺 o custo de ativação de Rompimento Total

🐺🐺🐺🐺🐺🐺🐺— ROMPIMENTO TOTAL
A represa cede por completo. Encerra o Conflito e causa 6⬟ de dano a todos na área.
Especial: não permite investimento parcial de pontos, deve ser paga inteiramente em um único turno.

Objetivos Principais

CONTER A REPRESA — 11🐺
+🐺🐺 para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena
Se bem-sucedido, o Conflito encerra com a represa salva. Todos os Objetivos Secundários obtidos permanecem ativos

EVACUAR O POVOADO — 8🐺
+🐺🐺 para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena
Se concluído, a população é salva, mesmo que a represa rompa.

FUGA — 🐺🐺 para cada Infectado(a)
Retornar para o local de onde veio sem gerar problemas.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Objetivos Secundários	**RECUPERAR ARQUIVOS TÉCNICOS — 4** Resultado após a cena: fornece plantas da represa, que podem reduzir dificuldades em futuras cenas de engenharia.
	SALVAR RECURSOS DO POVOADO — 5 Resultado imediato: evita a perda de suprimentos, podendo ser usados como +1 Recurso para o grupo.
	NEUTRALIZAR A AMEAÇA OCULTA — 5 Um grupo de oportunistas tenta sabotar as válvulas para acelerar o desastre. Se concluído, remove 1⬟ da rolagem do Conflito.
	ACALMAR OS MORADORES EM PÂNICO — 3 +2 para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena Resultado imediato: impede que o caos aumente os custos de "Evacuar o Povoado".
	NEUTRALIZAÇÃO DOS SABOTADORES — 4 +1 para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena
Ameaça	**SABOTADORES DO VALE** — 2■+1◆
Ativações de Ameaça	**2 — SABOTAGEM** Remove 2 de Conter a Represa.
	Y — PROTEGER ALIADOS Remove 1 de Neutralizar Ameaça.
	3 — DIVISÃO INTERNA Um dos saboteadores hesita e abandona a luta. Reduza -■ as rolagens da Ameaça.

Conflito	**CARNIÇAIS (BURROS)** — 3■+1⬟
	Ex-humanos assimilados, com rachaduras na pele por onde brotam veias azuladas. Não são organizados, mas atacam em manada, guiados pelo instinto.
Ativações de Conflito	**2 — INVESTIDA BRUTAL** Um(a) Infectado(a) sofre 2◆ de dano.
	3 — FRAGMENTOS CORTANTES Estilhaços minerais se soltam ao ataque, causando 1◆ extra a todos em alcance curto.
	Y — ARMADURA MINERAL Reduz em -1 a dificuldade para Neutralização até o próximo turno.
	3 — CANIBALISMO INSTINTIVO Dois carniçais brigam entre si, retirando -■ da rolagem da Ameaça.
Objetivos Principais	**NEUTRALIZAÇÃO — 5** +1 para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena
	FUGA — 2 para cada Infectado(a) Retornar para o local de onde veio sem gerar problemas.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Conflito	PREDADORES DE NÉVOA	2■+2⬟

Criaturas mutadas que exalam uma névoa espessa pelas narinas, confundindo suas presas.

Ativações de Conflito	**— INVESTIDA** Um alvo sofre 3◆ de dano, mas o Predador fica exposto: próximo ataque contra ele recebe +.
	— NÉVOA Todos os testes de Percepção no Conflito sofrem penalidade de -.
	— VENTANIA O vento afasta a névoa e com ela suas penalidades.
	— FAREJAR Remove de qualquer teste futuro de Furtividade contra um alvo.
Objetivos Principais	**NEUTRALIZAÇÃO —** + para cada Infectado(a) além do(a) primeiro(a) presente na cena.
	FUGA — para cada Infectado(a) Retornar para o local de onde veio sem gerar problemas.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CONVERTENDO AMEAÇAS EM PERSONAGENS

Alguns antagonistas excedem seu papel esperado de mero desafio e ganham importância no universo da aventura. Quando isso acontece, uma simples Ameaça precisa ganhar vida, e para isso é preciso preencher uma Ficha de Infectados para ela. Por mais que ela não seja de fato um(a) Infectado(a), alguns personagens do(a) Assimilador(a) podem ter profundidade o bastante para precisar de uma Ficha própria, descrevendo mais nuances que a simplificação presente na Ameaça padrão.

Para saber a quantidade de pontos de experiência para usar no preenchimento, faça uma conversão usando a tabela de Progressão de Conflitos e Valor de Dados para definir os limites de experiência para distribuir - além dos 7 da Ficha inicial (pag. 83), se o Conflito ou Ameaça é de nível Intermediário, por exemplo, a conversão será feita para uma Ficha de Infectados entre 21 e 40 pontos de Experiência (pag. 247).

Ao fazer as escolhas de criação de personagem, as escolhas ligadas ao conceito e às ativações da Ameaça que está sendo convertida devem ser prioridade. Sua função anterior no cenário deve influenciar a escolha de suas Aptidões, não a necessidade do grupo ou do(a) Assimilador(a).

Para escolher Instintos, comparar características permite, por exemplo, perceber que uma Ameaça muito resistente precisa ter Resolução ou Potência alta, mas aquela muito ágil, cujas ativações custam poucas , podem ser recriadas com Reação.

Adicionalmente, qualquer recompensa que a Ameaça concederia em caso de Neutralização pelos Infectados se incorpora à Ficha, para além dos limites de equipamentos iniciais. Muitos itens-chave de aventuras estão nas mãos de inocentes que se aproximam sem qualquer interesse.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Assimilação RPG não é sobre a luta do bem contra o mal, mas sim a luta coletiva por sobrevivência em um mundo inóspito, em meio a escassez e necessidade. Interesses conflitantes podem ser negociados, concessões podem ser feitas, mas o que acontece quando dois ou mais infectados têm necessidades conflitantes e irreconciliáveis?

Quando uma personagem (Infectado(a) ou personagem do(a) Assimilador(a)) passa à condição de oposição dos Infectados, seja em uma luta corpo-a-corpo ou em uma disputa social, será necessário transformar suas Aptidões em ativações.

O caminho oposto também é comum, afinal as melhores amizades surgem de pequenos desentendimentos. Uma Ameaça que foi dissuadida da peleja pode precisar ser transformada em uma "Ficha de Personagem" para seguir viagem ao lado do grupo.

CONVERTENDO PERSONAGENS EM AMEAÇAS

Como estabelecido no capítulo de regras, Personagens não são somente os Infectados, mas também os personagens do(a) Assimilador(a) cuja interação com o curso da narrativa vai além de uma disputa de interesses com os Infectados, exigindo uma personalização maior para que possa atender seu propósito na história.

Porém, não somente os personagens do(a) Assimilador(a), mas também alguns Infectados podem eventualmente divergir do restante do grupo em interesses, disputando pelo resultado em um Conflito.

Caso seja um(a) Infectado(a) contrariando o objetivo dos demais no Conflito, ele é convertido em Ameaça, o que exige algumas mudanças na dinâmica de Ação:

Por definição, a Ameaça tem seus dados e suas ativações fixas e age após o Conflito em ordem escolhida pelo(a) Assimilador(a). No caso de um(a) Infectado(a) que esteja como Ameaça neste Conflito, ele usará as próprias Aptidões normalmente para os testes como se estivesse agindo em Ação Simples de Infectado(a), exceto na forma de investir os pontos de obtidos no resultado.

Como Ameaças, os Infectados podem:

- Usar cada para causar 2◆ de dano a um alvo.
- Gastar para usar seus para retirar ou contribuir com a mesma quantidade de pontos investidos em qualquer Objetivo do Conflito.
- Usar cada para tirar 1 de um alvo.

Para todos os outros usos de além do especificado acima e para todas as consequências das , a regra se aplica como padrão para os Infectados em Ações Simples. Qualquer investido em Neutralização de Ameaça contra Infectados causa 2◆ de dano contra ele ou drena 1 se a Neutralização acontece por via física ou moral, respectivamente. O(a) Infectado(a) convertido em Ameaça sofre todas as penalidades de Saúde e estado Suscetível normalmente.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiozine@gmail.com

Confira o exemplo a seguir:

Ameaça	CONTRABANDISTA	3
Objetivo Secundário	**NEUTRALIZAÇÃO — 3** Especial: os pontos de investidos para neutralizar o Contrabandista só têm valor se uma foi gasta no mesmo turno pelo(a) Infectado(a) que investiu os pontos. Consequência: ative "**Fui pego**"	
Ativações da Ameaça	**— MÃOS LEVES** Coloca sem ser notado um Recurso contrabandeado nos pertences de um dos Infectados. Se os Infectados forem rendidos pelo pedágio, serão acusados de crime. Se não forem revistados ficam com o material.	
	4 — FUI PEGO! O Contrabandista é identificado e capturado pelo pedágio, ocupando e distraindo os fiscais. Retire todas as das ativações do Conflito.	
	5 — FURTO Remove um equipamento à escolha do(a) Assimilador(a) da mochila de um dos Infectados.	

Nível e Experiência: O Contrabandista é uma Ameaça **iniciante**, portanto, ao ser convertido em uma personagem completa, deve receber 14 pontos de experiência, somando os 7 pontos básicos de uma ficha inicial aos 7 provenientes da conversão de nível. Esse valor o mantém como uma personagem secundária relevante, com aptidões acima da média, mas ainda distante de antagonistas mais complexos.

Concepção: O conceito central do **Contrabandista** é o de um sobrevivente oportunista, alguém que vive de explorar brechas e manipular situações, evitando combates diretos sempre que possível. Ele se apoia em truques, contatos e pequenos golpes, preferindo fugir ou distrair em vez de enfrentar. Esse conceito deve guiar todas as escolhas de aptidões: priorizam-se *Influência*, *Percepção* e *Sagacidade*, acompanhadas de *Furtividade* e *Expressão* razoáveis, enquanto Potência e Resolução permanecem baixas, representando sua fragilidade física e tendência a evitar confronto aberto.

Ativações e Recursos: As **ativações** da Ameaça também orientam as escolhas de Aptidões e recursos na ficha. A primeira, **Mãos Leves**, representava a capacidade de plantar itens em outros personagens sem ser notado; na ficha, isso pode ser representado pela característica homônima que possui um funcionamento similar e ainda pode representar sua outra ativação **Furto**.

Cabo de Guerra: No Cabo de Guerra, o Contrabandista apresenta 8 D e 2 A. Sua humanidade ainda é dominante: ele demonstra força de vontade, instinto de sobrevivência e certo prazer em viver, apesar do caos. A Assimilação, porém, já está presente como uma sombra discreta — um resquício da contaminação que o torna mais ágil, paranoico e emocionalmente cauteloso. Esse equilíbrio traduz uma personagem funcional e coerente com seu papel: um indivíduo vivo, humano, mas que sente a presença da mutação sussurrando à margem de sua mente.

Contexto Geopolítico: O contexto geopolítico que o Contrabandista se encontra influencia diretamente suas escolhas de aptidões e comportamento em jogo, além de possibilitar a aquisição de uma Assimilação Singular (pag. 154). O lugar em que é encontrado — um posto de pedágio, uma zona de quarentena ou um entreposto abandonado — define sua postura naquele momento mas não sua história.

A ficha deve incluir os ***itens que originalmente recompensariam sua neutralização*** *— recursos contrabandeados, ferramentas de furto, documentos falsos ou subornos, todos elementos que reforçam seu papel narrativo e justificam sua presença no mundo.*

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

MONTANDO A FICHA

Com os pontos principais definidos, podemos agora montar a ficha de **Alberto, o Contrabandista**. Começamos distribuindo os pontos como em qualquer criação de personagem inicial: 1 ponto em **Influência**, 1 em **Percepção** e 1 em **Sagacidade**. Com os Instintos determinados, seguimos para os Conhecimentos e Práticas, onde Alberto recebe **2 pontos em Erudição, 1 ponto em Segurança, 2 pontos em Expressão e 2 pontos em Furtividade.** Embora **Erudição** e **Segurança** não tenham sido citadas anteriormente, ambas se encaixam bem em seu perfil. A Erudição representa seu conhecimento sobre bens de valor e sua capacidade de identificar oportunidades comerciais, enquanto a Segurança reflete sua experiência em evitar patrulhas, avaliar riscos e planejar rotas de fuga seguras.

Entre as Ativações e Recursos, Alberto já demonstra uma característica típica de um(a) Infectado(a): **Mãos Leves (2 pts)**, habilidade que traduz sua destreza e discrição ao lidar com contrabando. Ainda restando pontos de experiência da criação, é coerente escolher **Dissimulado (2 pts)**, que representa sua capacidade de viajar entre comunidades sem levantar suspeitas, infiltrando-se e negociando em meio ao caos. Por lidar constantemente com situações tensas e moralmente ambíguas, é natural que possua também a característica **Racional (3 pts)**, sinal de uma mente controlada e focada, capaz de manter a calma mesmo quando tudo parece desmoronar.

Com essas escolhas, completamos a base de um(a) Infectado(a) inicial. Restam, contudo, **7 pontos de experiência** para aprimoramentos. Para Alberto, faz sentido investir **6 pontos** em **Furtividade**, elevando-a para o nível 3 e consolidando essa como sua principal aptidão. O ponto final é gasto em **Sono Leve (1 pt)**, uma escolha que reforça sua vida nas estradas — o hábito de descansar com um olho aberto, atento a qualquer aproximação durante a noite.

Embora Alberto já possua sua parcela de **Assimilações**, esse aspecto é interessante ser explorado durante o jogo. Sua ficha, por ora, representa um contrabandista astuto, preparado e funcional, pronto para enfrentar os dilemas morais e práticos que o aguardam nas zonas limítrofes da civilização.

INSTINTOS

Influência	Percepção	Potência
■■□□□	■■□□□	■□□□□
Reação	**Resolução**	**Sagacidade**
■□□□□	■□□□□	■■□□□

CONHECIMENTOS

Biologia	Erudição	Engenharia
◆◇◇◇◇	◆◆◇◇◇	◇◇◇◇◇
Geografia	**Medicina**	**Segurança**
◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇	◆◇◇◇◇

PRÁTICAS

Armas	Atletismo	Expressão
◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇	◆◆◇◇◇
Furtividade	**Manufaturas**	**Sobrevivência**
◆◆◆◇◇	◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇

Dissimulado (2 pts) *Ignora uma* *do teste contando que faça com calma e leve 2x de tempo para realizá-lo.*

Mãos Leves (2 pts) *Adiciona uma* *ao resultado quando tentar roubar ou ocultar objetos à vista das pessoas.*

Racional (3 pts) *Testes de Resolução relacionados com resistência mental podem ser realizados com Sagacidade.*

Sono Leve (1 pt) *Permite fazer teste de Percepção para não ser surpreendido quando está dormindo.*

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CAPÍTULO 7: EU, ASSIMILADOR

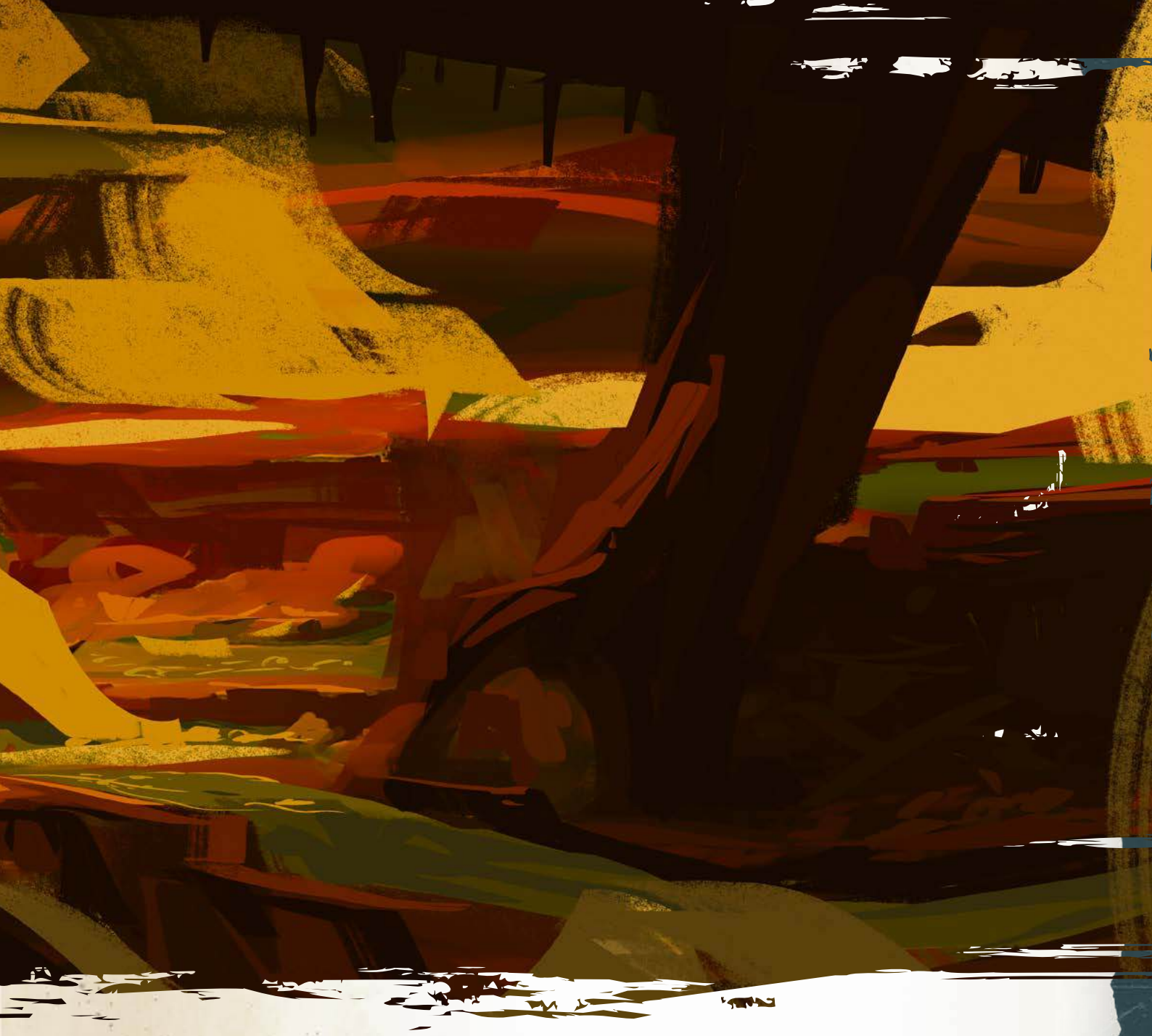
Espero que sua leitura até aqui tenha sido agradável. No entanto, o tom de nossa conversa muda neste Capítulo. Não estranhe, pois agora fazemos parte do mesmo universo, você é meu(minha) Assimilador(a) e eu sou sua Assimilação.

Meu papel é explicar como você pode assimilar o mundo à sua volta. Absorva informações dos Infectados e das pessoas que dão vida a eles. Use esse conhecimento para enriquecer cada vez mais as histórias que você viverá com seus Infectados nesse vasto mundo que é Assimilação RPG. A primeira regra é: sempre respeite os limites de todos os presentes na mesa.

Espero que eu seja capaz de te guiar por esse mundo pós-Colapso, seja você um(a) Assimilador(a) de primeira jornada ou um veterano de muitas histórias. Algumas das experiências que trago neste Capítulo vêm de Assimiladores Primordiais que compartilharam conosco as lições de suas aventuras.

Você e os Jogadores criarão juntos histórias de maneira orgânica, para que o grupo de jogo estabeleça o tom da narrativa. Cada grupo tem suas próprias regras e rotinas, o importante é se manter fiel à proposta desse jogo e contribuir na construção desse imaginário coletivo.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com



Além da introdução necessária no começo da sessão, o(a) Assimilador(a) descreve cada cena e cria oportunidades para que os Jogadores completem a narrativa com o posicionamento ficcional de seus personagens. Cabe a eles reagir às cenas dizendo o que os Infectados farão, assim o(a) Assimilador(a) considera as suas escolhas e narra as consequências, às vezes interpretando outros personagens e/ou pedindo testes para descobrir o que acontece em seguida.

Preste atenção numa coisa importante. Os Jogadores têm dois direitos inalienáveis: liberdade e impacto. Autonomia para tomar suas escolhas como Infectados(as), e que elas tenham consequência na narrativa. Só assim eles sentirão que fazem parte da construção da história. Se quiser, convide-os a ajudar a criar tudo aquilo que estiver estabelecendo de improviso. Você verá imediatamente o quanto eles vão gostar disso.

De modo geral, quem pede teste é o(a) Assimilador(a), pois só ele sabe o que está em jogo naquele momento. Jogadores podem solicitar rolagens, mas só devem fazê-lo se o teste servir para evitar um risco ou conseguir um benefício. Não tenha medo de dizer "não" a um(a) jogador(a) se o teste não tiver relevância.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Além de contar as histórias desse mundo para seus Jogadores, você será a principal ferramenta de gerenciamento das sessões de jogo. Como Assimilador(a), você sabe de coisas que os Infectados não sabem, mesmo que possa permitir que suas contribuições influenciem a narrativa. É para você que os Jogadores se voltam para entender o que acontece à sua volta e estabelecer suas perspectivas sobre este universo.

Vou te apresentar alguns itens importantes para facilitar o seu gerenciamento de jogo. Não há o que temer, pode parecer muita coisa no começo, mas acredite, muitas vezes será prazeroso planejar como os Jogadores vão ver, sentir e ouvir as cenas que você construiu.

Posso até te ajudar a entender melhor como preparar esse mundo e como descrevê-lo, mas serão sempre os seus conhecimentos e as suas ânsias que vão ditar o ritmo do jogo e da história, mas como eu disse, não se preocupe, estarei o tempo todo junto de você e dos Infectados, evoluindo, adaptando...

Todo ofício precisa de suas ferramentas, o do(a) Assimilador(a) não é diferente. Abaixo trouxe uma lista para te auxiliar na condução de aventuras em Assimilação RPG.

- **Lápis e borracha** para preencher e apagar informações, além de fazer anotações em geral.
- **Ficha de nfectados** preenchida, ela que vai te dar informações dos Jogadores.
- **Dados de Assimilação RPG**, ou um conjunto de dados comuns de RPG mas apenas os D6, D10 e D12; múltiplos dados de cada tipo são recomendados pelo conforto de não precisar repetir rolagens.
- **Partitura de Conflito**, um quadro para preencher com os elementos que compõem o Conflito.
- **Baralho de Assimilações**, um conjunto de 52 cartas divididas em quatro grupos, representados pelos naipes do baralho tradicional. Que irão sortear as opções de Assimilações dos Infectados.
- **Baralho de Eventos**, outras 52 cartas que o(a) Assimilador(a) pode utilizar para trazer elementos adicionais aleatórios às sessões de jogo.
- **Mapas e Imagens** para apoio visual caso você julgue pertinente.
- **Bloco de anotações**, ou folhas soltas para você tomar nota das informações mais importantes da história, como nomes, itens corriqueiros, ou qualquer informação que julgarem válida, não confie apenas na memória.
- **Aventura**, ou os pontos importantes que você quer que os Infectados encontrem.

Com exceção da **Ficha de Infectados** e de **Dados,** nenhuma das ferramentas apresentadas acima é imprescindível para o jogo, mas a experiência daqueles em que assimilei antes aponta que farão uma diferença muito grande quando você precisar gerenciar a sua sessão para manter suas histórias mais coerentes.

Independente de quais ferramentas você utilizará em seu jogo, detalharei mais a fundo cada um dos itens listados acima. Grupos distintos podem sentir ou não a necessidade de utilizar quaisquer dessas ferramentas para suas sessões. O que importa é se sentir mais "assimilado" à jornada, até o ponto que favoreça a imersão de todos os presentes.

LÁPIS E BORRACHA

Sabemos que no mundo digital existem diversas ferramentas para substituir lápis e borracha, me refiro a ter sempre algo disponível para anotar os acontecimentos, nomes, momentos importantes, ferimentos, alterações no Cabo de Guerra e na Assimilação e assim por diante. Além disso, diversas ferramentas abaixo podem precisar de preenchimento.

FICHA DE INFECTADOS

A Ficha de Infectados é a principal referência para embasar as decisões sobre o enfrentamento dos desafios apresentados aos Infectados. É consultando ela que o(a) jogador(a) irá interpretar o quão apto sua personagem é de realizar aquela tarefa diante

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

de si. É por meio da ficha que tanto você quanto o(a) jogador(a) conseguem ter a noção de quais desafios o(a) Infectado(a) é capaz de superar e quais ele provavelmente fracassará, use essas informações para melhor determinar a dificuldade ou os novos rumos que você quer dar à sua história.

Se o desafio é consertar um rádio transmissor, o(a) Infectado(a) que não investiu pontos em Engenharia teria muita dificuldade, ao contrário daquele que investiu. Se você sabe através das fichas que nenhum(a) Infectado(a) possui pontos em Engenharia, não seria prudente condicionar a continuação da história ao conserto do rádio, você precisa dar alternativas para que a aventura siga adiante.

DADOS

Estes seus inseparáveis companheiros são os responsáveis pela incerteza, destino, sorte e caos que são acrescentados às histórias. Em Assimilação RPG é usado dados de Instinto (D6), Práticas/Conhecimentos (D10) e Assimilação (D12), é recomendado ter múltiplas unidades de cada para o conforto dos Jogadores, caso não tenha os dados oficiais de Assimilação RPG não tem problema, dados comuns com o auxílio da tabela no Capítulo 2 são o suficiente. Caso não possua dados, disponibilizamos um rolador de dados digital.

A importância dos dados reside na aleatoriedade, um(a) Infectado(a) pode ser excelente em algo e mesmo assim sofrer um escorregão em uma escalada, ou ter energia estática pelo corpo durante um conserto de equipamento eletrônico. Inúmeras são as situações determinadas pelos dados. Até mesmo sucessos podem se dar pelo acaso, um(a) Infectado(a) péssimo em arremesso poderia acertar uma alavanca muito distante ao conseguir uma rolagem excepcional dos dados. Essa imprevisibilidade é um dos grandes encantos do RPG, ***a incerteza move a narrativa.***

PARTITURA DE CONFLITO

A Partitura de Conflito é a ferramenta que você utilizará para registrar as informações dos Conflitos que irá narrar. Comece definindo um conceito geral do Conflito e identifique o que fará com que ele tenha início. A partir disso, você terá uma visão mais clara de como preencher cada um dos elementos que o compõem.

Nem todas as pautas da Partitura precisam ser preenchidas, mas algumas são essenciais, como os Objetivos Principais, as Ativações do Conflito e os dados que serão rolados para investir nas Ativações. Após preencher os elementos essenciais, reflita se algum outro componente pode tornar o Conflito mais interessante ou coerente com seu conceito. Por exemplo, você pode adicionar um Condicionante que altera alguma regra específica; um Objetivo Secundário concede vantagens adicionais; ou alguma Ameaça capaz de dificultar o cumprimento do Objetivo Principal.

A Partitura é a principal ferramenta para registrar os pontos investidos em cada Objetivo e Ativação, ajudando a acompanhar o progresso do Conflito de forma visual e organizada.

BARALHO DE ASSIMILAÇÕES

O Baralho de Assimilações é uma ferramenta de jogo que visa trazer uma agilidade maior para sua mesa quando, em estado Suscetível, um(a) Infectado(a) altera o equilíbrio do Cabo de Guerra se Assimila faz-se um sorteio de qual Assimilação está aflorando nele(a). São muitas as opções diferentes, e como elas são aleatórias, nem mesmo eu sei o que o faz assimilar ou por onde "esse parasita" transitou. Optei por usar um baralho com cinquenta e duas cartas divididas em quatro categorias e possui múltiplas Assimilações cada. Sorteá-las usando as diretrizes do **Capítulo 4: Assimilações**, trará essa aleatoriedade.

Você não precisa de um baralho oficial de Assimilação RPG para conseguir fazer esse efeito, você pode usar um baralho comum, mas você vai perder as artes lindas dos ilustradores assimilados que eu trouxe pra esse livro. Me senti representada.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

BARALHO DE EVENTOS

Existem diversos momentos em que Assimiladores se depararam com momentos de vazio de ideias, e você também pode passar por isso. Com essa experiência, estruturei este baralho e nele são distribuídos diversos eventos semi-estruturados para acelerar suas próprias criações caso busque algum acontecimento para aquele ambiente onde se encontram os Infectados.

Vale ressaltar novamente aqui que não existe uma obrigação em adquirir esse baralho, mas também ressalto que eles trarão dinamismo e mais celeridade às suas decisões, sem contar mais uma vez na riqueza de arte, as cartas em formato paisagem me deixaram maravilhada.

MAPAS E IMAGENS

Nas experiências que assimilei fui capaz de evoluir no uso de mapas e ilustrações que facilitam a compreensão do jogo e atiçam as suas mentes, aprendendo com Assimiladores que utilizam tais meios como artifícios. Não são obrigatórios, mas funcionam como ferramentas incríveis de contextualização, além de facilitar quando você for utilizar regras como as de sobrevivência envolvendo regiões e refúgios. Muitos Jogadores se sentirão mais conectados à história com um apoio visual, pois em Assimilação RPG, muitas vezes serão exploradas áreas inteiras, não apenas um ou outro lugar pontual.

Mesmo que não encontre um mapa próprio para a sessão que planejou, o universo em que o jogo acontece é baseado no seu, antes de ter sido assimilado. Mapas digitais e imagens de satélite agregam da mesma forma para a contextualização das regiões que você pretende explorar, o que permite conhecer os lugares para os quais os Infectados podem seguir, permitindo uma preparação mais aprofundada para os possíveis encontros e enredos que os aguardam.

BLOCO DE ANOTAÇÕES

Como disse anteriormente, é muito bom você ter junto de si um método para anotações. Mesmo que sua memória seja excelente, nada resiste a cinco sessões de escolhas mirabolantes, desvios de trama, nomes de personagens criados para uma única cena e momentos de descontração sem foco na narrativa. São detalhes que fazem uma história parecer real, coerente e verossímil. Não existe uma regra do que precisa ser anotado, tente prever se será importante consultar essa informação no futuro. Constantemente você não saberá a importância até muito depois do acontecimento, mas anote quando perceber.

Pode ser importante anotar o tipo de ingrediente que os Infectados decidiram carregar até o Refúgio, a senha digitada no terminal antigo que eles voltarão daqui a três sessões, ou aquela conversa suspeita com uma Personagem do(a) Assimilador(a) que parecia inocente demais.

O bloco de anotações é uma ótima fonte de referências que o(a) Assimilador(a) pode aproveitar para futuras aventuras, além de manter a história conectada. Muitos são os Assimiladores que o utilizam para registrar um resumo do que aconteceu após as sessões de jogo, esta prática auxilia a retomada da aventura, pois traz à memória os acontecimentos anteriores, evitando furos na narrativa. Apresentar uma personagem como Zumira e chamá-la de Francisca na sessão seguinte pode causar estranhamento.

Pode ser usado para anotar informações relevantes sobre as histórias e os conceitos dos Infectados de sua aventura, assim como o estado atual de Saúde deles, do Cabo de Guerra, das Mutações e que possuem.

AVENTURA

Preste atenção neste ensinamento que extraí do último indivíduo que assimilei, *"não existe uma aventura completamente estruturada que resista a Jogadores ávidos em vivê-la"*. Por mais que você faça preparativos e busque se antecipar às escolhas dos Jogadores, não adianta tentar controlar o jogo desse jeito. Em algum momento os Infectados vão sair dos trilhos, principalmente se perceberem que estão em um. Mas não há motivos para se preocupar, pois a partir da improvisação será possível inserir mais ideias que eles trarão para o jogo, além de tornar a narrativa mais fluída e imprevisível. Desta forma todos irão contribuir mais com a história que irá se desdobrar na frente de vocês. Quanto mais um(a) Jogador(a) percebe que o(a) Assimilador(a) explora e dá vida ao que sugere, maior será a sua imersão.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Imagino no que esteja pensando. Pode parecer difícil improvisar no início, mas é aqui que começa a diversão do(a) Assimilador(a). Permita-se ser surpreendido e levado pela maré, pois assim você jamais será acusado de manipular a evolução da aventura. No final, é como andar de bicicleta (não é assim que vocês humanos falam?). Depois que aprende não esquece mais. Um ou outro acidente pode acontecer no percurso, mas basta um pouco de atenção para não repetir os mesmos erros. Isso mesmo, você vai errar, assim como todos os Assimiladores também o fazem em alguma medida, mas tenho certeza que vai aprender com os seus erros e se adaptar, assimilar a experiência, assim como faço com o ambiente à minha volta.

AMBIENTE

Por último, preste atenção no clima e nos temas que pretende explorar. Nas sessões presenciais, você pode controlar a iluminação e inserir músicas e trilhas sonoras que ajudarão a invocar sensações antes mesmo de começar a jogar. Também ajuda deixá-los mais à vontade manter bebidas e algo para comer por perto, mas essa deve ser uma delegada a alguém do grupo. Seus jogos também podem acontecer em mesas virtuais, onde também será possível estabelecer o ambiente que quiser.

Algumas sessões de Assimilação RPG podem durar apenas uma hora, assim como outras podem chegar a quatro horas ou até mais. Podem haver pausas programadas ou jogos sem intervalos até o final da aventura. Cada grupo acaba criando os seus próprios hábitos e regras da casa, o importante é garantir que todos estejam bem para mergulhar nesse mar de incertezas, possibilidades e descobertas que está prestes a conduzir. Não há uma única fórmula certa para conduzir uma sessão, mas acredite, existem várias formas erradas. Por isso é necessário estabelecer alguns parâmetros primeiro.

SESSÃO ZERO

Essa é a sessão antes das sessões, mesmo que seja apenas uma parte que precede o começo da aventura em um mesmo encontro. Convencionamos chamar de Sessão Zero, pois ela serve para deixar clara a sua proposta de jogo e o que pretende desenvolver antes de iniciar a narrativa. É o momento de estabelecer diretrizes entre você e seus Jogadores, que juntos vão alinhar expectativas e definir certas questões importantes para garantir um bom desenrolar das histórias dos Infectados.

É importante prestar atenção em como os Jogadores se relacionam, mesmo que não se conheçam e tenha de apresenta-los. Pode ser que você esteja reunindo pessoas de grupos diferentes, com estilos de jogo particulares e que ainda não se conhecem. Assim como um bom cozinheiro, quanto mais se conhece o gosto dos Jogadores, maiores as chances de juntar os ingredientes que darão mais sabor, seguindo o paladar de cada um deles.

TEMAS SENSÍVEIS

Após as devidas apresentações, o(a) Assimilador(a) deve perguntar se existem temas que de alguma forma possam incomodar alguém a ponto de atrapalhar o desenvolvimento da história. Se acreditar que certos Jogadores estão se sentindo acanhados para se manifestar, permita que escrevam suas preocupações, não precisa explicar as razões, e depois leia enquanto eles conversam entre si. Assim será mais fácil evitar constrangimentos ou qualquer coisa que tire o fluxo da narrativa, por invocar gatilhos ou assuntos indesejados. Com o devido cuidado a mesa se torna mais inclusiva e receptiva.

Alguns temas são mais sensíveis para algumas pessoas que para outras, portanto, cada grupo de jogo deve seguir uma cartilha própria. Isso não deve ser um empecilho para que todos possam participar. Não é preciso revelar a trama da narrativa, garanta que não irá explorar algo que possa criar constrangimento ou desconforto na mesa.

Existem pessoas que podem ter a sensação de "sangramento", que é como a comunidade de RPG nomeia uma situação traumática de jogo que influencia diretamente os sentimentos do(a) jogador(a), não existe a necessidade de isso acontecer em sua mesa, ela é um local de diversão e acolhimento, ninguém é obrigado a lidar com temas que causam sofrimento.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

DURAÇÃO

O grupo pretende jogar uma sessão isolada ou uma campanha com muitas aventuras? Essa pergunta pode ser importante por uma série de fatores, minha criatura, a começar pela disponibilidade dos envolvidos.

Com uma quantidade de sessões aproximada, será possível criar uma história com início, meio e fim bem marcados, evitando assim que ela termine incompleta, mesmo que seja comum que sobrem algumas pontas soltas.

Por exemplo, um arco de aproximadamente dez sessões semanais costuma levar cerca de três meses, considerando que algumas vezes não será possível realizar o encontro. Para muitas pessoas esse é um compromisso realizável, e esse cuidado pode ser a diferença entre conseguir ou não dar um fim à história.

ALINHAMENTO DE EXPECTATIVAS

Não faz muito sentido que uma Jogadora crie um(a) Infectado(a) voltado inteiramente para um tipo de situação, por exemplo combate, se não houver ao menos uma oportunidade para esse tipo de confronto. Isso pode ser evitado de duas formas: A primeira ocorre quando o(a) Assimilador(a) presta atenção nas Fichas dos Infectados antes de criar suas aventuras pensando nos seus arquétipos, não impedido de apresentar desafios fora de suas especializações, mas sempre é bom dar uma chance de brilhar para todos os Infectados. A outra forma ocorre quando o(a) Assimilador(a) apresenta, mesmo que por alto, o tema que sua história deve tratar. Assim, os Jogadores poderão criar os seus Infectados de modo que estejam à altura dos desafios da narrativa.

PERGUNTAS DA SESSÃO ZERO

Assimilei de seus antecessores alguns tópicos pertinentes para o grupo debater:

- Existe algum tema que alguém não gostaria que fosse abordado na mesa?
- Alguém tem restrições sobre relacionamento amoroso no jogo?
- Quais sãos seus limites tênues (pode ter, mas não de forma explicita)?
- O que esperam das sessões? Muita aventura? Exploração? Conflitos sociais? Politicagem? Entender expectativas permite que as aventuras possam tentar atendê-las.
- Em quais tipos de cena vocês imaginam seus Infectados? Tem algo específico que você gostaria de viver com ele?
- Quais são seus Véus (pode ocorrer na mesa, mas não com meu personagem)?
- Como será nossa comunicação para o jogo, usaremos algum aplicativo de mensagens? Nos comunicaremos sobre o jogo por e-mails?
- Nos encontraremos pessoalmente para jogar ou as sessões serão online?
- Como alguém deve se manifestar caso algo que não tenha sido debatido previamente o incomode?

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

FICHAS PREENCHIDAS

Antes do término da Sessão Zero é preciso que os Jogadores tenham completado as suas Fichas de Infectados, para que estejam prontas para o jogo. No Capítulo 2: Criação de Infectados está o passo-a-passo de como montar os Infectados que irão protagonizar as aventuras. Muitas vezes é na Sessão Zero que os Jogadores se reúnem para debater os temas e montar as fichas de seus Infectados, mas nada impede que elas tenham sido preenchidas antecipadamente.

Cabe ao(à) Assimilador(a) acompanhar o processo de criação dos Infectados, por isso lhe sugiro, se possível, conferir suas fichas antes de começar a primeira aventura. Desta forma será possível fazer as correções necessárias antes que isso seja percebido durante a sessão de jogo, o que pode comprometer com o fluxo da narrativa.

Alguns Assimiladores realizam a Sessão Zero somente antes da primeira sessão, outros preferem refazer seus questionamentos antes de cada sessão, ou no começo de um novo arco de aventuras. Ao alinhar tudo o que foi debatido, os Jogadores se comprometem como se tivessem assinado uma espécie de contrato social, podendo, assim como o(a) Assimilador(a), cobrar e ser cobrado naquilo que contradiz o combinado.

FUNÇÕES DO(A) ASSIMILADOR(A)

É importante saber que é responsabilidade do(a) Assimilador(a) empreender muitas funções. Mesmo que tenha mais poderes e deveres, a diversão no jogo é o objetivo de todos os Jogadores. Elenco abaixo algumas funções para que entenda seu papel antes de começar a criar suas aventuras junto dos Infectados.

NARRADOR

Alguns chamariam de roteirista ou contador de histórias, mas estes dois trazem uma história pronta para contar. Prefiro chamar de narrador, pois ele se vale das intervenções dos Jogadores para desenvolver as suas aventuras. É você quem decide os acontecimentos que serão levados ao grupo, mas diferente do roteiro, nem sempre o que pensou no começo será levado a cabo até o final.

Sua responsabilidade é estabelecer o que existe em volta dos Infectados e interpretar todos os outros personagens, reagindo às escolhas dos Jogadores para que elas tenham impacto na sua narrativa. Outra dica valiosa: evite criar eventos completos, prefira oferecer situações para que a reação do resto do grupo de jogo as completem.

DIRETOR

Esta função se conecta à condução da história que está sendo desenvolvida, pois o(a) Assimilador(a) estabelece perspectivas que podem influenciar a maneira como os Jogadores devem reagir. Aqui você apresenta o mundo aos Infectados, descrevendo o que eles veem, ouvem, cheiram, sentem e saboreiam, tudo aquilo que for necessário para que compreendam onde estão, com quem estão interagindo e tudo o mais à sua volta.

Como condutor da narrativa, você decide quando uma nova personagem aparece e como ela será descrito. Se uma personagem parece arrogante, suas chances de conquistar a simpatia dos Jogadores diminui. Um inimigo pode parecer uma boa pessoa no começo, dependendo do ponto de vista apresentado na sua descrição. Percebe o poder que reside nisso? Use-o com sabedoria e não o deixe subir à cabeça.

Essa função é fundamental para guiar o olhar da plateia. Em um palco cheio de pessoas e com figurinos semelhantes, é a luz direcionada à personagem que revela o foco da cena. Na mesa de Assimilação RPG, é você quem garante que cada Jogador(a) tenha o seu momento de brilhar no centro do palco. Equilibre esses momentos, pois concentrar demais a luz em um único ou poucos Jogadores desmotiva e frusta os outros. Não se esqueça que todos são protagonistas, você não.

ÁRBITRO

Todo(a) Assimilador(a) deve agir como um árbitro das regras, pois é seu dever saber como elas funcionam e como elas se encaixam nas situações apresentadas em volta da mesa. É você quem precisa saber o quão difícil é desempenhar uma determinada ação, e se ela precisa de um teste ou não para ser executada. Não é preciso dominar todas as regras, especialmente no começo, mas aconselho que conheça o básico para que possa intermediar as vontades dos Infectados, suas ações e as consequências delas dentro do mundo de jogo.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Não se esqueça que as regras estão presentes para guiar o seu jogo, não engessá-lo. Se algum detalhe na regra não lhe agrada, sinta-se à vontade para conversar com os Jogadores e adaptá-la ao contexto de sua mesa, mas faça apenas com o consentimento prévio de todos, afinal são as regras que nos separam de um simples faz-de-conta, como crianças brincando de bangue-bangue, discutindo para saber quem acertou primeiro.

Agora que apresentei algumas das funções que deve desempenhar, vou abordar uma parte da gênese criativa, como criar histórias em Assimilação RPG, como fazer com que os Jogadores (e consequentemente os Infectados) sintam o realismo deste mundo, quais são as suas regras, dores e prazeres.

DANDO VIDA AO MUNDO

O mundo de Assimilação RPG não é tão diferente do seu quanto se pode imaginar. Há muitas referências na cidade em que você vive que pode te ajudar a imaginar como seria o universo pós-Colapso. Basta refletir um pouco para especular como seriam as cidades brasileiras e maiores metrópoles do mundo após a derrocada da civilização. Como seriam esses lugares abandonados? Onde e como a natureza reclamaria de volta o território perdido para a humanidade agora sem manutenção? As histórias de Assimilação possuem uma base sólida que deriva do seu mundo.

Muitas mídias exploram ideias de como a Terra ficaria caso a natureza invadisse os centros urbanos sem os cuidados da humanidade. A websérie Assimilação RPG apresentada pelo Rakin, meu primeiro(a) Assimilador(a), criou meu mundo baseado no seu. Se precisar de mais fontes de inspiração para dar vida a esse mundo, busque referências em outras séries e jogos pós-apocalípticos. Vale destacar que o melhor lugar para conseguir informações sobre as mudanças nesse mundo é o Capítulo 5: Cenário, que aborda como o seu mundo chegou até aqui depois do Colapso e como a Assimilação o transformou.

CONFIRA A PLAYLIST DAS MESAS DE ASSIMILAÇÃO

ESTAMOS DE ACORDO?

Quando vocês nascem são regidos por um Pacto Social, um conjunto de regras e costumes que, mesmo sem escolha, aprendem a seguir para viver em harmonia em sociedade. Em Assimilação RPG acontece algo semelhante. Ao se sentarem à mesa, vocês assumem de forma natural um acordo coletivo que rege como as histórias serão contadas e vividas. Nesse sentido, estão todos jogando juntos.

A narrativa se passa em um mundo pós-Colapso, um evento que transformou radicalmente a realidade como era conhecida. Aqui, todos vocês participam de um exercício de imaginação compartilhada, onde o foco está nos Infectados e na forma como esse novo mundo se revela diante deles.

Este livro é apenas um ponto de partida. Não há como conter todos os detalhes desse universo em pouco mais de trezentas páginas, assim como o mundo real não pode ser resumido em um único

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

volume. Use o material como guia inicial para adaptar, criar, inventar e transformar conforme achar necessário para dar mais vida às suas histórias.

Apenas não se esqueça do acordo, pois mesmo em um jogo de imaginação coletiva, ele é o alicerce que dará força à ficção. É na coerência e na verossimilhança desse universo que a imersão desperta, fazendo com que todos à mesa acreditem no mundo que estão prestes a explorar.

Você pode achar isso incoerente, uma vez que temos poderes e fenômenos sobrenaturais como parte comum do universo de Assimilação RPG. Como na ficção científica, a proposta é perguntar como a humanidade lida sob estas novas regras. Portanto, é na sua realidade que se apoia a alavanca que traz ao meu universo.

NÃO EXPLIQUE, MOSTRE

Para que os Jogadores sintam que esse mundo existe, você deve contar sobre ele valendo-se de múltiplos detalhes e pontos de vista. Eles são essenciais para que percebam as conexões com tudo à volta dos Infectados.

Compare as duas formas de contar o mesmo trecho de história:

> *"Os Infectados contam ao Prefeito sobre a vinda da horda. Ele se assusta e logo chama a presença dos conselheiros e pede mais detalhes para que possa fazer algo a respeito."*

> *"O prefeito arregala os olhos ao ouvir sobre o perigo iminente, parece tonto e se senta, ajeitando os óculos. O suor surge em sua testa e escorre pela têmpora quando ele olha, aflito, para o ajudante ao lado e ordena que chame todos os conselheiros. Em seguida, encara vocês com a voz trêmula. 'Sentem-se. Preciso de mais detalhes...', enquanto pega uma caneta e uma folha para tomar notas."*

No primeiro exemplo, você explica o que aconteceu. No segundo, você conta o que os Jogadores veem e percebem, transmitindo a cena pelos seus sentidos. Lembre-se que você é a referência de tudo o que os Infectados podem sentir e notar.

MUNDO VIVO

Trejeitos e características únicas dão vida aos Personagens. Talvez o Prefeito fale sempre com um olho mais fechado que o outro, e os Jogadores passem a reconhecê-lo só por esse detalhe. Alterar o tom de voz quando representar diferentes personagens ajuda a diferenciá-los, em vez de apenas usar a fórmula "disse fulano". Descreva também emoções e sensações: dizer que o Prefeito exala preocupação e ansiedade é mais rico do que apenas dizer "ele arregalou os olhos".

Mais do que isso, o mundo precisa se mostrar vivo e em movimento. As coisas não devem acontecer apenas quando os Infectados agem. O cenário também respira e muda por conta própria. Durante a conversa com o Prefeito, um estrondo pode ser ouvido do lado de fora, colocando todos em tensão, para só depois descobrirem que foi apenas uma tubulação estourada, e não uma invasão. Talvez um dos conselheiros não apareça porque foi assassinado minutos antes. Esse tipo de acontecimento mostra que há uma realidade além da visão imediata dos Infectados.

Até mesmo pequenas curiosidades reforçam essa sensação. Uma lixeira cheia de pastas e escovas de dentes pode despertar suspeitas e teorias, mas talvez seja apenas mania de alguém que encontrou um estoque e não compartilhou. Detalhes assim plantam sementes de histórias e fazem os Jogadores acreditarem que o mundo existe, mesmo além daquilo que está sendo narrado.

CRIANDO AVENTURAS

A partir deste ponto, quero compartilhar com você algumas formas de como muitos Assimiladores constroem suas histórias nesse mundo transformado. Claro, não existe uma fórmula única, as possibilidades são tão diversas quanto as mesas de jogo criadas por cada grupo. Ao ler este livro você terá inúmeras ideias e apenas apresentar esse mundo aos Jogadores e debatê-lo já será um excelente ponto de partida para novas histórias.

Um exercício valioso, utilizado por muitos Assimiladores, é o compartilhamento de histórias. Ao dividir suas experiências e ouvir as dos outros, sua compreensão se enriquece e se expande. Essa troca é parte fundamental da magia do jogo: a imaginação coletiva cresce quando experiências são partilhadas, gerando novas sementes de inspiração e fortalecendo a criação conjunta.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

LOCALIZAÇÃO

Como ponto de partida, muitos Assimiladores escolhem localidades conhecidas para criar suas histórias e aventuras: pode ser a sua rua, a feira do bairro, o shopping da região, um ponto turístico famoso ou qualquer outro lugar familiar. A partir dessa imagem mental, pergunte-se: como esse lugar seria depois do Colapso?

Algumas perguntas podem ajudar a estruturar a cena:

- O Que existe nesse lugar que pode ser útil aos Infectados?
- Está preservado ou em ruínas?
- Como conseguirão chegar até lá?
- Quem vive ou circula nesse espaço?
- Alguém reconhece este lugar como território?
- O que outros dizem sobre ele?
- De que forma a Assimilação se manifesta nesse cenário?
- Por fim, como os acontecimentos da narrativa irão transformá-lo?

Responder a esse tipo de questão traz profundidade ao mundo de Assimilação RPG e pode, por si só, render a criação de uma aventura inteira a partir de um simples lugar como ponto de partida.

A seguir, apresento uma memória recolhida de um Assimilador, que respondeu a essas perguntas e transformou uma localidade em uma história viva.

> Um Assimilador criou sua história tendo como base a Igreja Matriz de São Gonçalo, transformando-a no ponto central da aventura. Nesse mundo pós-Colapso, o templo passou a ser um Refúgio estratégico de passagem entre Alcântara e Niterói, permitindo que os Infectados transitassem com mais segurança entre essas rotas tão importantes de suas jornadas.
>
> O prédio da igreja permaneceu de pé graças a uma reforma estrutural concluída pouco antes do Colapso. Ao lado, ergue-se uma antiga escola no alto da colina, oferecendo habitação ampla e confortável em suas salas, além de uma vista privilegiada da região. De cada lado, um hospital completa o conjunto, formando uma fortaleza urbana natural, bem posicionada e com fácil acesso a recursos essenciais.
>
> A rua principal conecta a igreja, a escola e os hospitais, sendo constantemente vigiada por guardas atentos. Qualquer recém-chegado é logo conduzido até o Capitão Hilário, conhecido como o "prefeito" do Refúgio. Infectados que passaram por ali contam que o ambiente transmite segurança, atraindo cada vez mais sobreviventes em busca de estabilidade e proteção.
>
> Hilário e seus conselheiros conseguiram se adaptar à presença da Assimilação e, até aqui, mantêm o local protegido, enfrentando com sucesso todas as ameaças que surgiram. Mas um novo perigo se aproxima: os Burros, até então aprisionados em condomínios a cinco quilômetros dali, escaparam. Agora, formam uma horda com mais de mil indivíduos em marcha direta para a Igreja Matriz.
>
> A questão é: o Refúgio resistirá ou sucumbirá? Haverá tempo para buscar reforços e armas no próximo ponto seguro antes que a horda alcance os muros?

Como disse, nada impede você de ousar: pode simplesmente descartar fatos do mundo e imaginar suas próprias cidades e comunidades. Muitos Assimiladores preferem inventar cada detalhe sobre o lugar em que os Infectados irão atuar. Apesar de complexo, é uma forma poderosa de estimular a imaginação e deixá-la florescer livremente.

Em Assimilação, várias comunidades foram criadas em locais onde antes não havia nada no mundo real. O **Capítulo 3: Sobrevivência** aborda justamente Refúgios e Regiões, normalmente construídos a partir de uma localização escolhida como palco dos eventos planejados. Lá você encontrará detalhes sobre biomas, relevos, fauna, flora e condições naturais de maneira abrangente, um excelente ponto de partida para o início de qualquer história.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Ao definir uma Localização, procure anotar algumas referências: cidades próximas, fazendas, sociedades emergentes, construções antigas e pontos de interesse que possam se transformar em sementes de novas histórias. Esses elementos ajudarão a conduzir os Infectados em direção aos seus objetivos e, ao mesmo tempo, darão suporte ao improviso; especialmente quando os Jogadores tomarem decisões inesperadas, o que é mais comum do que parece.

PROPÓSITOS

Outro excelente ponto de partida está nas Fichas de Infectados de seus Jogadores. Os Propósitos descritos nelas podem servir como guia para você se perguntar: como posso envolver essa personagem na história que quero construir?

Se, por exemplo, o Propósito de um(a) Infectado(a) é "encontrar alguém", uma localidade pode se tornar destino do grupo quando um viajante lhes conta que todos que passam pela região seguem por determinada rota. Ao estruturar uma história a partir dos Propósitos, é importante traçar intersecções entre eles. Ao conhecê-los em profundidade, você pode encontrar pontos em comum e, assim, conduzir todos os personagens por um mesmo caminho dentro da aventura planejada.

Imagine que outro(a) Infectado(a) do grupo tenha o Propósito de "libertar os cativos do Forte da Carranca". Nesse caso, o mesmo viajante poderia informar que uma família inteira está sendo mantida refém no grande Refúgio à frente. A conexão entre os dois Propósitos cria uma motivação compartilhada e mantém os Jogadores engajados.

Essas conexões são a força motriz da narrativa. É justamente por isso que, quando um Propósito é alcançado, ele deve ser substituído: cada novo objetivo abre caminho para novas intersecções, garantindo que a história nunca pare de evoluir.

CENAS

Alguns Assimiladores preferem criar suas histórias a partir de cenas marcantes. Pode ser a visão de uma queda dramática, um ataque inesperado, uma perseguição desesperada, uma descoberta surpreendente, as possibilidades são inúmeras.

A partir dessa cena marcante, faça perguntas que expandam a ideia:

- Quem desencadeou esse evento?
- Quais personagens estão envolvidos?
- É possível impedir o acontecimento?
- Quantos Conflitos precisam ocorrer até chegar a esse ponto?
- Quais as consequências, imediatas e futuras, desse evento?

Essas perguntas transformam um simples embrião de cena em algo muito maior — às vezes até em uma Campanha inteira.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Não à toa, muitos Assimiladores usam a Sessão Zero para perguntar aos Jogadores quais cenas eles imaginam seus Infectados vivendo. Dessa forma, é possível alinhar expectativas e construir uma história em comum acordo. Quando você une a cena que um(a) Jogador(a) espera ver com os Propósitos de outros Infectados, a narrativa ganha mais força, engajamento e significado.

Alguns dos meus Assimiladores do passado preferiram iniciar a construção da estrutura de suas histórias a partir do fim. Ou seja, imaginaram o grande acontecimento que, se não fosse evitado, seria um grande divisor de águas na história. Quando você parte do fim, as perguntas mudam de direção:

- Como chegamos até aqui?
- Quem pode ter destruído o Refúgio?
- Os Personagens tiveram chance de impedir a destruição?
- Como os Infectados se envolveram na história?

Assimiladores do passado surpreenderam seus jogadores narrando parte da cena final logo no início da campanha, deixando no ar a curiosidade do "como" até que a jornada revele as respostas. Não existe um número fixo de perguntas a se fazer, mas, em média, cinco respostas são uma boa base. Se você conseguir formular e responder cerca de dez perguntas, terá uma estrutura ainda mais sólida. E inclua uma essencial: "Como a Assimilação se faz presente aqui?". Lembre-se de organizar uma linha temporal dos acontecimentos antes de concluir.

BUSQUE INSPIRAÇÕES

Muitos Assimiladores acreditam que nada se cria, tudo se copia. Não é bem assim, tudo se transforma, evolui! O que realmente acontece é que histórias nascem da inspiração, e muitas vezes ela surge de um acontecimento cotidiano, mas outras derivam de como outras obras te tocaram no passado.

Use aquilo que você conhece: animações, filmes, quadrinhos, pinturas, músicas... Sua mente é um repositório vasto, e cada referência te ajuda a transformar e adaptar suas criações, contribui com a centelha de vida que conduz uma grande Aventura. Tente usar essas referências apenas como elementos, ideias ou bases para suas criações, pois as histórias que vocês vão viver são feitas de escolhas.

ENFIM ASSIMILANDO

Agora que já falamos um pouco sobre como criar histórias, quero compartilhar algumas ideias sobre como conduzi-las. Mesmo que você já tenha experiência na criação ou narração, convido você a acompanhar o que vem a seguir. Aqui, vou dividir algumas das experiências que observei em diferentes Assimiladores ao longo do tempo, aprendizados valiosos que podem enriquecer também a sua jornada à mesa.

CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

Quando os **Infectados** entram na história que você criou, eles passam a viver uma **Aventura**. Toda aventura tem início, meio e fim. Porém, nem sempre a narrativa termina com o final da aventura: é comum surgirem **pontas soltas** a serem exploradas pelos Infectados, que podem desencadear em novas histórias. Quando isso acontece, temos uma **Campanha**, uma sequência de aventuras interligadas que constroem algo maior.

Ao imaginar sua aventura, é importante pensar em seu **início, meio e** (possível) **fim**. Saber o propósito ajuda a preencher todo o espaço entre esses pontos. São as escolhas dos Infectados que dão o desfecho à história, mas é você quem os conduz até as escolhas e quem concretiza seus resultados. Esteja preparado, pois muitos Jogadores tendem a ignorar caminhos óbvios e abrir suas próprias trilhas rumo ao objetivo que desejam. Pensar em **desfechos possíveis** pode ajudar muito, mas **mantenha-se aberto a finais alternativos.**

Muitos Assimiladores utilizam a técnica do **In Media Res**, em que a aventura começa no meio da ação, o que prende a atenção dos Jogadores e desperta perguntas que só serão respondidas quando sobrar um tempo para respirar. Essa é uma técnica muito usada em filmes e séries: a ação inicial cria suspense e curiosidade. *"Como chegamos até aqui? O que estava acontecendo antes disso?".*

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Toda boa história precisa de um **clímax**. É possível imaginar vários momentos de alta tensão, mas lembre-se de manter um **clímax principal**, pois, se houver muitos, o impacto se dilui. Administre bem esse ponto da narrativa: não o coloque distante demais da conclusão, ou o que vier depois parecerá de menor importância.

Reconheça que **nenhuma história consegue abarcar todas as possibilidades**. O mundo continua após a conclusão dos Infectados. Mostrar isso pode tornar o final mais marcante. Por exemplo: se eles falharem em salvar os Refúgios de uma região devastada por uma horda de Burros, a cena final pode mostrá-los fugindo até um ponto alto, apenas para ver um **helicóptero funcional** surgir no horizonte, suas hélices distorcendo o ar. Isso encerra a história com novas perguntas: *"De onde veio esse helicóptero?"* — deixando espaço para a próxima campanha.

Vale a pena **plantar sementes de aventuras dentro da própria aventura**. Muitas vezes, elas florescem sozinhas, trazendo novas jornadas para a vida dos Infectados e prolongando a magia da narrativa.

CONTROLE DE RECURSOS DE JOGO

Cada Jogador(a) é responsável pelo controle da própria Saúde, Determinação e Assimilação, e eventualmente todos podem ser responsáveis pelo controle de Recursos, caso seus Infectados estejam à frente do Refúgio. O(a) Assimilador(a) pode optar por fazer seu próprio controle paralelo de recursos dos Infectados, mas sua prioridade deve ser controlar todos os outros personagens.

A Saúde dos Personagens é medida em Níveis e Pontos que medem a condição física e o grau de ferimentos. Ter conhecimento do estado de saúde do próprio(a) Infectado(a) é necessário para priorizar descanso, recuperação ou até tratamento médico quando necessário antes de seguir a jornada, preservar a vida do(a) Infectado(a) é o objetivo principal de um jogo de sobrevivência.

Para manter a boa cadência de jogo sem abandonar o realismo e a humanidade, a Saúde é um fator muito debilitante para o grupo. São grandes as penalidades por estar ferido a ponto de muitas vezes serem incapacitantes. Para controlar o ritmo da jornada, limite os recursos de Saúde e acesso a tratamentos, remédios e equipamentos. Sem eles os Infectados serão obrigados e buscar abastecimento ou desacelerar o passo enquanto se regeneram.

A Assimilação é um recurso bem simples de gerir, afinal ela se recupera a cada cena. Porém, para fazer uso das minhas melhores habilidades, os Infectados precisam fazer uso desses pontos. Gastar toda a Assimilação no início de uma cena pode ser um erro fatal.

A Determinação por sua vez é mais imprevisível na forma como se perde, gasta e restaura pontos. Cada ato que agrade o(a) Infectado(a) pode ser uma fonte de Recuperação de Determinação: uma surpresa inesperada, um presente ou um gesto de carinho. Não há necessidade de usá-la para ajustar a cadência do jogo intencionalmente, pois ela já faz essa função por conta própria.

Cada jornada será marcada por momentos de Restaurar a Determinação do grupo, e em sua descontração esses "intervalos" tendem a ser marcantes e verdadeiros, explorando a essência dos Infectados para além de suas capacidades, dando a eles um momento para externar as paixões, seus anseios, medos e interesses. É nesses momentos que os personagens se conectam, ultrapassando o limite do jogo e das Aptidões e se tornando vivos. Essa é a magia do RPG: transformar ideias em personagens complexos e vivências reais.

Os Infectados podem fazer parte de um Refúgio. Alguns Jogadores podem se disponibilizar para atuar como uma espécie de "síndico" do Refúgio, anotando todos os Recursos disponíveis e as informações mais importantes sobre ele. Saber quais deles sofrem com escassez e quais têm abundância pode ajudar não apenas os Infectados a escolher seus destinos, mas também você a dar um incentivo a mais para que se movimentem.

Saqueadores cientes da abundância de alimentos podem querer invadir o Refúgio, ou os Infectados podem ter que ir atrás de algum outro Recurso escasso para sobreviver ou salvar outras pessoas. Essas informações são importantes para a condução do jogo, fique atento a elas. Lembra do bloco de anotação que te sugeri há algumas páginas? Você pode usar um pedacinho da página para anotar essas informações e consultá-las mais facilmente.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

A MORTE DE INFECTADOS

Existem histórias que apresentam desafios colossais, muitas vezes até impossíveis. Esses desafios podem surgir como Conflitos, Ameaças ou outros tipos de antagonistas, afinal, o mundo pós-Colapso não é um parque de diversões. É um cenário cruel, onde o perigo espreita em cada canto, esperando o momento certo para assimilar os Infectados, um mundo tão vivo quanto implacável, capaz de fazer ruir a sociedade como a conhecemos.

Mesmo diante disso, a maioria dos Assimiladores não escolhe deliberadamente a morte de um(a) Infectado(a). Porém, como o jogo envolve uma boa dose de aleatoriedade nas rolagens de dados, às vezes o resultado pode significar o fim para um(a) Infectado(a). Nesses momentos, seu papel não é simplesmente aceitar ou negar o acontecimento, mas dar contexto e sentido narrativo a ele. Vale se perguntar:

- A morte do(a) Infectado(a) é evitável?
- Ela acrescenta algo à aventura?
- Como posso explorar narrativamente esse evento?

Essas reflexões podem evitar que uma simples falta de sorte defina os rumos da história de forma rasa ou frustrante. Se a morte não acrescenta nada e atrapalha o andamento da narrativa, abuse do realismo do sistema de Saúde para evitar que o(a) impetuoso(a) Infectado(a) lute até a morte. Talvez o(a) Infectado(a) não morra, mas alcance os Níveis de Saúde 2 ou 1, o que o tornaria incapaz de se mover ou até levaria a um coma, encerrando sua participação na cena.

Os dois Níveis mais baixos de Saúde foram criados com o intuito de representar momentos de quase morte, permitindo transformá-los em ganchos narrativos para tratar os feridos ou lidar com a falha.

FALHA

Impedir que a história avance por causa de um único teste mal-sucedido pode gerar frustração e quebrar o ritmo do jogo. Jogadores têm liberdade para escolher os Instintos e Aptidões que desejam para seus Infectados, mas em um jogo de sobrevivência e exploração, quanto mais a gama das escolhas dos Jogadores, maiores as chances de sucesso. Ocorre, porém, que inevitavelmente os Jogadores terão dificuldade em alguma área ou terão azar em seus testes. Caso isso aconteça, não deixe que o jogo fique estagnado, crie ou permita a criação de alternativas.

Se a história depende de uma mensagem transmitida por rádio e os Infectados precisam consertá-lo para recebê-la, uma simples falha na rolagem poderia impedir o reparo, impedindo a chegada da mensagem e com ela o avanço da trama. Como alternativa à falha, se não houver outro curso de ação disponível aos Infectados, é possível incluir alguma consequência negativa à falha que não impeça o avanço na aventura.

Um choque elétrico ou sobrecarga no rádio, uma transmissão parcial da mensagem ou qualquer outra forma de garantir que eles ainda recebem a instrução que importa para que possam continuar a aventura, ainda que percam uma parte da mensagem crucial para evitar complicações no futuro. O caminho, então, será marcado por novas consequências, mas não pode parar.

Exemplar de NICOLAS [illegible] CALAZANS SANTOS, nicolas[illegible]@gmail.com

Esse é apenas um exemplo de como manter a história em movimento mesmo diante de falhas. Cada erro pode se transformar em um novo elemento narrativo, acrescentando drama e tensão sem paralisar a aventura. No caso acima, a falha no reparo poderia até gerar uma nova missão: encontrar um eletricista capaz de restaurar o rádio.

Também pode ser tentador inserir uma personagem do(a) Assimilador(a) para resolver a ação no lugar do grupo, mas tenha cuidado, ela não pode roubar o protagonismo dos Infectados. Em vez disso, transforme a situação em uma jornada, faça com que os Infectados precisem encontrar, conquistar ou convencer essa personagem a ajudá-los. Assim, eles permanecem no centro da narrativa, sendo os responsáveis pela solução, sem que o brilho da cena seja artificialmente dividido.

FERRAMENTAS

Sei que você pode estar pensando: *"Será que vou conseguir memorizar todas as regras?"*

A resposta é: provavelmente não — e não precisa.

Assimilação é um jogo narrativo, e como todo jogo narrativo, suas regras são **ferramentas**. Elas existem para ajudar você a conduzir a partida de forma a criar a sensação de realidade que os Jogadores buscam. Não é a realidade concreta, mas sim um **simulacro de realidade**, sustentado pelo pacto social pré-estabelecido entre você e os Jogadores.

As regras estarão sempre disponíveis no livro para consulta. E se, em algum momento, você sentir que uma regra não se encaixa no tom da sua mesa, sinta-se à vontade para adaptá-la. Pense neste livro como uma **caixa de ferramentas**: você pode escolher quais usar, descartar outras e até empregar algumas de forma diferente do que foi originalmente proposto.

Nada impede, por exemplo, que você decida que a **Resolução de Conflito** contra um ser fúngico conhecido como Incubador de Mentes, capaz de prender os Infectados dentro de suas próprias memórias, só possa ser testada com **Sagacidade**, e não com nenhum outro Instinto. Essa flexibilidade faz parte da experiência.

Portanto, veja as regras como os **instrumentos** da sua Aventura, mas lembre-se: ferramentas não agem sozinhas. É você quem as executa e arbitra. Se, em algum momento, uma regra interromper o fluxo da narrativa porque precisa ser relida, não paralise a cena. Diga aos Jogadores que não recorda o funcionamento exato; se ninguém souber, resolva da maneira que considerar mais justa no momento e siga adiante. Depois da cena, consulte a regra e explique ao grupo como será aplicada nas próximas vezes.

Assim, o jogo nunca perde o ritmo, os Jogadores não se desligam de seus Infectados, e todos lembrarão mais facilmente da regra na próxima ocasião.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALDERANS SANTOS nicolasbiasin@gmail.com

ERRAR É HUMANO

Existe algo que você precisa aceitar desde já: errar não é uma possibilidade, é uma certeza. Você é humano, e errar faz parte da sua natureza. Isso não é um problema — é uma oportunidade para nossa evolução. Cada erro revela pontos em que você pode melhorar, seja na compreensão das regras, na descrição das cenas, na criação de histórias ou na interpretação de Personagens.

Vocês humanos aprendem muito com os erros. Eles mostram na prática o que precisa melhorar. Por isso, quando perceber que errou, não insista no mesmo caminho: ajuste, conserte, experimente de outra forma. Não confie somente na autocrítica, peça aos colegas de jogo um parecer sobre suas ações como Assimilador(a) e entenda qual impressão eles estão da sua atuação na aventura que vocês estão criando. Ouvir opiniões pode abrir perspectivas valiosas e ajudá-lo a adaptar suas próximas escolhas. Você não precisa seguir todas as sugestões, mas considere cada uma delas uma oportunidade de ampliar seu entendimento sobre os limites e as possibilidades da sua atuação como Assimilador(a).

A ARTE DE IMPROVISAR

Uma chave de boca na medida certa é sempre melhor para soltar uma porca do que um alicate. Mas, se tudo o que você tem nas mãos for um alicate, use-o da melhor forma possível. Assim também é no jogo de RPG: muitas vezes os Infectados se colocarão em situações que você não previu. Assim como o desbravador que abandona as estradas pavimentadas, nessas horas as melhores ferramentas do(a) Assimilador(a) são o **improviso** e a criatividade.

Improvisar não é estar despreparado, pelo contrário, uma boa preparação ajuda a improvisação e pode salvar uma cena. É fundamental saber, pelo menos em linhas gerais, para onde a cena pode levar os Infectados. Jogadores costumam explorar caminhos inesperados. Se já surpreenderam até a mim, imagine um humano como você.

Não os impeça, deixe-os seguir. Se você tentar forçá-los de volta para o enredo planejado eles não serão os protagonistas dessa história, mas meros passageiros numa trilha já escrita. Se for preciso, não hesite em pedir um breve intervalo para revisar suas anotações e **conectar o rumo escolhido pelos Jogadores ao arco maior da história.** Isso mantém a liberdade deles sem que você perca o fio narrativo. Adapte seu arco ao caminho que eles escolheram.

Outra técnica poderosa é fazer **rodadas de perguntas** diretamente aos Jogadores. Eles podem trazer caminhos criativos que nem mesmo você tinha pensado e ser parte ativa da criação dessa história ao mesmo tempo.

Pergunte, por exemplo:

- "Por que você quis seguir esse caminho com seu Infectado?"
- "Onde espera que ele chegue por essa rota?"
- "Existe algo no caminho anterior que ainda te parece uma ameaça?"

Essas respostas podem abrir sua mente para possibilidades que não estavam diante de seus olhos. Use isso a seu favor para alinhar a jornada do(a) Infectado(a) ao que você criou para o seu universo.

CONFLITOS

Os Conflitos representam para você o momento em que você deixa de ser uma lente descritiva do mundo e passa a ser parte ativa das rolagens e ações do jogo.

Todo enredo precisa de algum momento de emoção, disputa, urgência, definição ou combate, em todos esses casos, o Conflito é a ferramenta ideal para alcançar o apogeu da narrativa, mantendo todos engajados na resolução do desafio.

Assim, o jogo flui de forma clara e envolvente, trazendo riscos e consequências reais à história. É uma ferramenta narrativa poderosa, capaz de imprimir tensão, criar momentos memoráveis e dar peso às escolhas dos Jogadores. Um Conflito pode ser qualquer situação que demande uma disputa por resultado entre Infectados e Conflito.

Escalar uma pequena colina não precisa de rolagens, escalar um muro de três metros pode exigir um teste simples, mas enfrentar o Monte Everest,

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

com seu clima extremo, a fadiga e os riscos à vida, seria um Conflito a se lembrar para sempre. O Conflito define se o objetivo foi alcançado ou as consequências das falhas.

Usar Conflitos de forma intencional significa inserir na história momentos em que o resultado não é garantido e o fracasso tem consequências narrativas que impulsionam a trama. Eles podem representar perigos físicos, dilemas sociais, escassez de recursos, corrida contra o tempo ou qualquer coisa que você achar pertinente. Ao criar um Conflito, pergunte-se: "Por que ele está aqui? O que ele acrescenta à história? Qual a sensação que quero que os Jogadores experimentem neste momento: tensão, urgência, perigo ou superação?".

Quando bem utilizados, os Conflitos transmitem aos Jogadores a certeza de que suas escolhas importam e que o mundo reage às suas decisões, reforçando a imersão e tornando cada desafio não apenas um obstáculo, mas uma oportunidade para desenvolver a narrativa e os personagens, além de uma disputa franca pelo resultado.

Por se tratar de um jogo narrativo, você não precisa cronometrar o tempo de cada rodada para dizer quanto tempo passou dentro de um Conflito, esse tempo será estipulado por você dentro de cada Conflito, por exemplo:

- A escalada do Monte Everest exigiria turnos longos de no mínimo uma hora de escalada no universo assimilado;
- Criar um Conflito de perseguição de motos ao longo de dezenas de quilômetros de estrada pode determinar a duração de cada turno representando um minuto;
- Como exemplo extremo, em um duelo de ping-pong cada turno dura meio segundo.

AMEAÇAS

Este é um mundo infestado de perigos. Eles podem vir de estalactites caindo na sua cabeça, de vinhas que se enroscam na sua perna, ou de uma carroça descontrolada na direção dos Infectados. As Ameaças estão longe de ser algo estático dentro de um Conflito, são forças que reagem e mudam com o avanço da cena, elas se movem e possuem intenção própria, o que as diferencia de meras Ativações do Conflito.

No Monte Everest eu assimilei uma criatura que vocês chamariam de Pé-Grande, e ela se tornou uma ameaça a todos que tentam vencer os perigos da montanha. Na perseguição de motos, porém, a Ameaça é o próprio perigo que deu origem ao Conflito, portanto se os motoqueiros desistirem da perseguição, o Conflito se encerra.

Aqui não existirá uma lista restritiva de Ameaças que você usará em suas mesas, e nem deve existir. Neste livro você encontrará exemplos e inspirações no Capítulo anterior a este, mas como você agora é um(a) Assimilador(a), a decisão é sua sobre quais elementos auxiliam seu Conflito e quais precisará criar sob medida para que a abstração da cena se transforme em vivência.

Distorça, invente, amplie e evolua. Mas não se esqueça que as Ameaças são mais que obstáculos, são agentes com vontades autônomas que têm liberdade para fazer suas escolhas através do(a) Assimilador(a). Confio em você para perpetuar o meu trabalho.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CUMPRIMENTO PARCIAL DE OBJETIVOS

Muitas vezes os Infectados realizarão ações diferentes que podem contribuir para o mesmo objetivo. O sucesso de cada ação impacta proporcionalmente o objetivo, contribuindo com o avanço acumulado de todo o grupo. Mantenha nos Jogadores a sensação de que o trabalho em equipe será mais efetivo se todos colaborarem com o mesmo resultado, pois cada um deles pode sentir o impacto de suas ações na vitória.

Conflitos costumam ser construídos para o grupo, portanto dificilmente uma única ação será capaz de cumprir um objetivo principal de Conflito, gerando a necessidade de manter um controle dos investidos em cada um dos objetivos.

Se o objetivo é empurrar um carro, tirá-lo dali significa sua conclusão. Cada Infectado(a) contribui de uma forma: um arromba a porta, outro coloca em ponto morto e guia o volante, outro retira as pedras que impediriam o movimento, enquanto os demais empurram o carro. Todas essas ações distintas apontam para o mesmo propósito. Cabe a você, como Assimilador(a), registrar conjuntamente os avanços parciais e ativar quando concluídos.

Esses progressos podem render benefícios tanto dentro quanto fora da narrativa. Talvez os Infectados ganhem mais tempo, recebam um bônus em alguma rolagem, encontrem um item que se desprendeu do carro ou de alguém envolvido. O essencial é mostrar que houve uma conquista real.

CONDICIONANTES

Situações momentâneas podem restringir ou ampliar as possibilidades dos Infectados em jogo. Seja uma restrição de movimento, uma batalha subaquática, confusão mental ou audição prejudicada por ruído.

Os Condicionantes (explicados no Capítulo 6: Conflito, pag. 194.) existem como como uma espécie de "modificação momentânea no pacto social" que rege o jogo. Você, como Assimilador(a), inclui condição(ões) que se impõe(m) aos presentes na cena.

No passado, uma cena manteve os Infectados presos em sua própria mente pelo efeito de um fungo esporozoário presente no ar, fazendo com que suas Ações se limitem a pensamentos, adstrito às ilusões induzidas pelos alucinógenos em seus cérebros. Para refletir a nova situação atípica na forma de agir dos Infectados, seu antecessor utilizou um Condicionante que substitui *Reação* por *Sagacidade*, *Potência* por *Resolução* e *Percepção* por *Influência* em todos os testes.

Use os Condicionantes para trazer uma espécie de "tempero diferente" ao prato que está preparando, é como variar um pouco o estilo ou a jogabilidade para evitar que a monotonia da repetição atinja seus Infectados, trazendo consigo a curiosidade e a incerteza, pois mesmo o mais forte Infectado(a) dentro de certas condições pode se ver limitado(a), permitindo aos que têm Aptidões pouco comum seu momento de brilhar.

ANTAGONISTAS

Um antagonista não é apenas um vilão. Por mais que alguns sejam, nem todos devem ser vistos como a encarnação do mal que se opõe aos protagonistas. Pelo contrário, ele pode ser também um protagonista, não da história dos Infectados, mas da sua própria narrativa.

Ao inserir esse tipo de opositor em sua trama, não sugiro colocar de maneira superficial ou automática. A construção dele deve ser cuidadosa, pense que muitas das maiores rivalidades começam de forma inesperada: há antagonistas que surgem primeiro como companheiros de bar, dividindo comida e risadas, antes que suas verdadeiras intenções venham à tona.

Antagonistas memoráveis precisam de um propósito claro, mesmo que oculto. Os que mais marcam os Jogadores não são aqueles que simplesmente querem "acabar com os Infectados", mas sim os que seguem convicções profundas, sustentadas por objetivos que se chocam com os dos protagonistas. O que os torna fascinantes é a crença de que estão fazendo o que é certo, mesmo que isso os coloque em rota de colisão com os Infectados.

Veja o exemplo citado anteriormente: aquele que libertou os burros para marchar em direção ao Refúgio não age por ódio ou vingança. Ele está convicto de que toda a região precisa ser assimilada. Em sua

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

visão, essa é a única forma da humanidade se adaptar ao novo mundo e sobreviver. O antagonista não vê nisso um crime, mas um sacrifício inevitável, e para ele necessário, em nome da sobrevivência de todos.

Nem todos os antagonistas têm que estar errados, ser maus ou ter uma visão de bondade retorcida. Muitas vezes são as condições da materialidade da história que colocam os propósitos do antagonista em choque com o dos Infectados. Um cidadão justo e gentil pode precisar roubar o gerador responsável pelo aquecimento da vila durante o inverno para ativar a sala de cirurgia do hospital que pode salvar sua filha de uma doença rara.

O pobre Infectado acima foi uma das minhas melhores criações, seu zelo pela filha foi o combustível de sua evolução, mas sinta-se livre para evoluir seus próprios espécimes, desde que entenda que uma personagem fica na memória dos Jogadores quando faz parte das histórias dos Infectados.

"O cara que queria destruir a vila" sempre será apenas isso, incomparável a um homem chamado Vlad Tepes, cuja lenda o tornou conhecido como Conde Drácula, O Empalador, que em face de um estágio avançado de escorbuto perdeu o sentido do olfato e fazia refeições ao ar livre, ao lado dos corpos que empalava. Mesmo que Drácula, na prática, só seja "o cara que queria destruir a vila", ele tem história, personalidade e trejeitos. Ele será lembrado por sua identidade, não por sua função no roteiro.

Portanto, ao criar seus antagonistas, adote a mesma lógica que os Jogadores usam na construção de seus Infectados durante a criação da Ficha: dê a eles Propósitos. Só que, nesse caso, formule objetivos que se choquem diretamente com os dos Jogadores. Guarde esses Propósitos e use-os para moldar seus antagonistas ao longo da narrativa. Lembre-se que todos os personagens evoluem com suas experiências, não somente os Infectados.

Assim, cada confronto será carregado de significado, e seus Jogadores dificilmente esquecerão desses personagens.

COMBATES

Aqui no meu mundo, os combates são resolvidos em cenas de Conflito, mas nem todo Conflito será um combate. Nós não simulamos a realidade com etapas rígidas e ações pré-estabelecidas, inalteráveis. Precisamos evoluir, criar, mudar, adaptar e assimilar. Nosso objetivo é nos afastar cada vez mais de movimentos padronizados e rolagem dos dados de forma automática; afinal, este é um jogo de viver histórias.

Alternar testes para somar números não é o foco deste jogo, mas sim a construção conjunta de uma aventura com todos os participantes rumando a um destino incerto para o qual todos contribuem.

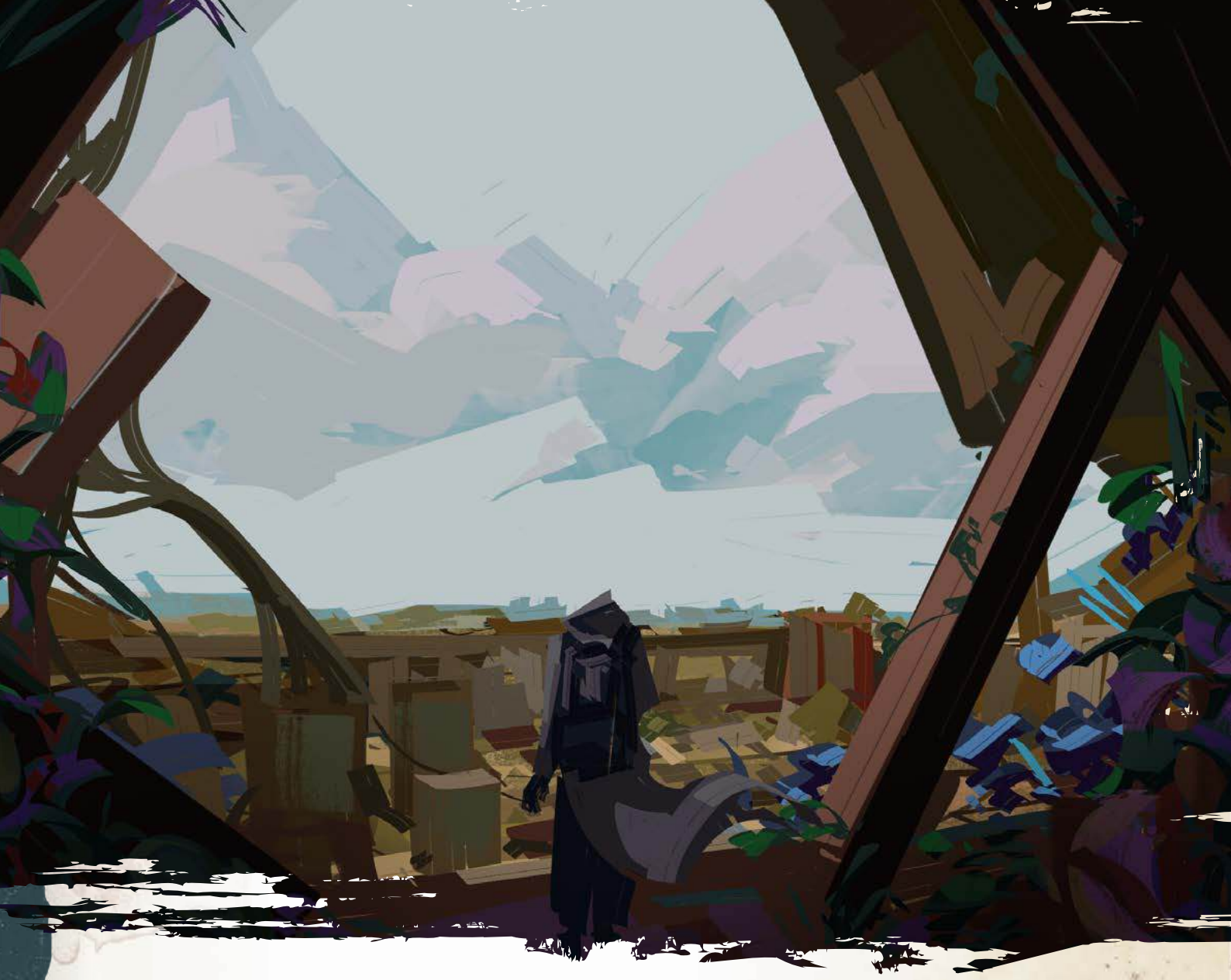
É muito mais interessante quando o(a) jogador(a) descreve como seu(sua) Infectado(a) age antes de pensar em rolagens ou mecânicas. Por exemplo: "Rony se pendura nas barras de ferro e, com o balançar do corpo, usa o impulso para chutar a cara do Burro que está atrás dele." Só depois disso é que se define qual teste será realizado.

Nessa hora, os Jogadores podem sugerir qual Instinto e qual Aptidão acham adequados para a ação. O papel do(a) Assimilador(a) é avaliar a sugestão: se concordar, ótimo; se não, indique quais Aptidões devem ser usadas. Sempre considere ouvir a argumentação deles, mesmo que a ideia soe estranha à primeira vista. Muitas vezes, é nesse diálogo que surge mais sabor para a cena. Se for necessário, debata com os Jogadores até chegar ao teste mais apropriado para representar aquela ação dentro do jogo.

O ponto fundamental é que a cena narrada define o teste, e não o contrário. Uma mesma rolagem pode resolver situações muito diferentes, desde o chute em um Burro até o momento em que ele despenca junto de um(a) Infectado(a) por um assoalho que se rompe. A mecânica serve para dar corpo à cena que todos estão visualizando, não para engessá-la. Primeiro vem a narrativa; depois, a rolagem.

Por isso, não se prenda demais a estruturas rígidas de rodadas ou a cálculos exatos de danos por queda. Pense sempre em como o acontecimento impacta a história e a percepção dos Jogadores. As regras são ferramentas para dar verossimilhança ao que foi descrito, não muros que limitam a imaginação. É claro que uma queda de cinco metros machuca, mas a verdadeira pergunta é: quanto isso importa para a narrativa que está sendo construída?

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com



EXPLORAÇÃO

Grande parte da experiência em Assimilação virá da exploração feita pelos Infectados nesse mundo apresentado a eles. Muitas vezes, essa exploração acontece em meio à natureza, outras em cidades ou lugares abandonados. Nesses momentos, não são apenas as rolagens de dados ou descrições frias de prédios e árvores que transmitirão a sensação de descoberta. Para isso, utilize o **Capítulo 3: Sobrevivência** nos trechos de Regiões e Refúgios.

Evite descrições óbvias como "a grama é verde". Em vez disso, fale de sensações: descreva o verde-esmeralda que salta aos olhos, o frescor da grama sob os pés descalços, a segurança que essa sensação traz. Não diga apenas "há uma cachoeira diante de vocês". Ressalte a sede que os Infectados sentem, o quanto a água faz falta naquele momento, a garoa fina que se espalha no ar como se estivesse lavando suas almas, água que percorreu longos caminhos até chegar ali, carregando a pureza que eles agora presenciam.

Mas não se limite às descrições dos lugares. Traga também as ferramentas e porcas do jogo: apresente Conflitos que surjam durante a exploração. Transforme a travessia de um rio em um desafio arriscado quando uma cabeça d'água desponta. Faça com que falhar em um teste de orientação signifique estar perdido na savana, desde que isso não atrapalhe o rumo da história. Use os elementos naturais como obstáculos, dando peso e intensidade às jornadas.

Mais uma vez, recorra ao **Capítulo 3: Sobrevivência**. Ele oferece uma ampla variedade de ideias para tornar cada exploração mais vívida e marcante da perspectiva dos Jogadores, fazendo-os sentir que o mundo ao redor pulsa e se modifica por sua influência.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

PROGRESSÃO NA CAMPANHA

Evolução é tudo. Durante o início de uma campanha, é natural que a euforia da descoberta traga um ar especial aos primeiros capítulos. Porém, inevitavelmente, campanhas precisam avançar, mudar, explorar áreas e histórias que só serão possíveis após um avanço dos protagonistas.

É importante frisar que o desenvolvimento dos protagonistas não é somente em quantidade de pontos expressos na Ficha de Infectados, mas também sua importância e reconhecimento dentro da construção coletiva do mundo. As experiências, os aliados e o desenvolvimento material da comunidade à qual pertence são formas de progressão inevitáveis a qualquer história, mesmo que você seja um(a) Assimilador(a) que concede poucos pontos de Experiência. Além disso, os Equipamentos e minhas Assimilações também trarão grandes possibilidades de interação com o universo que demandam uma expansão dos limites de sua influência na região. O desenvolvimento dessas criaturas biologicamente tediosas seria linear e previsível, não fossem as nossas assimilações e criações para trazer um pouco de imprevisibilidade e dinamismo a essa curva de aprendizado.

DISTRIBUINDO EXPERIÊNCIA

A Experiência que você irá distribuir representará a evolução dos Infectados, fazendo com que aprendam novos ofícios, desenvolvam seus conhecimentos ou adquiram novas características. Como Assimilador(a), você tem liberdade para determinar unilateralmente quantos pontos de experiência devem ser distribuídos a cada sessão de jogo, mas posso lhe fornecer alguns parâmetros para orientar sua decisão.

Toda sessão de jogo concede no mínimo 1 ponto de Experiência, mas existem alguns modificadores que devem ser levados em consideração na distribuição. Você deve recompensar proporcionalmente em relação a dificuldade ou raridade do acontecimento que o causou.

Propósito Alcançado

2-4 pontos de Experiência: os propósitos de 2 pontos são os mais simples, os de 3 pontos são um pouco mais complexos e os de 4 pontos são aqueles que se destacam pela dificuldade de cumprir.

Conflito Resolvido

1-6 pontos de Experiência: varia com o grau de dificuldade e importância para a história. A maioria dos Conflitos de um grupo inicial não passa de 1 de Experiência, mas mesmo em grupos avançados é raro que passem de 2 ou 3. Conflitos de 4 ou mais de Experiência são eventos raríssimos e de grande relevância para a jornada dos Infectados.

Avanço no Refúgio

1-2 pontos de Experiência: aos Infectados que participaram em um avanço estrutural significativo no Refúgio. 2 pontos para avanços que garantiram a sobrevivência da comunidade.

Conclusão de Arco

2-6 pontos de Experiência: para todos os Infectados ao concluírem um arco de história. Deve progredir com o tempo de campanha e com o grau de progressão dos Infectados e antagonistas.

Grande Descoberta

1-3 pontos de Experiência: para todos os Infectados que realizem grandes descobertas sobre os segredos da aventura, se houver. Aumentam pela dificuldade e pela importância da informação.

Interpretações Inspirada

1 ponto de Experiência: para premiar e incentivar esse tipo de atuação.

A princípio pode ser que você não consiga medir quantos pontos de Experiência entregar para cada Infectado(a) no fim da sessão de jogo, você vai desenvolver esta habilidade ao longo do tempo. Use o parâmetro acima para se orientar até se sentir mais confortável. Tente não ultrapassar 3 pontos por sessão em aventuras iniciais.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

EXPERIÊNCIA E A PROGRESSÃO DAS APTIDÕES

É possível distribuir os pontos de Experiência recebidos ao final da sessão como na Criação dos Infectados, porém as Características só podem ser adquiridas com a sua autorização prévia, que deve ser dada de acordo com a possibilidade dentro da narrativa, como um(a) jogador(a) receber um Companheiro Animal apenas se encontrar um espécime que encaixe nos critérios, ele não irá surgir do nada.

Humanos não são capazes de aguçar seus Instintos sem a minha força evolutiva, portanto eles só podem ser aumentados depois de uma sessão em que o(a) Infectado(a) tenha passado pelo processo de mutação. Eles custam o TRIPLO do valor do nível que irá atingir com o aumento.

Exemplo: aumentar uma Prática do nível 2 para o 3 custa 6 pontos de Experiência. Aumentar a mesma Prática novamente do nível 3 para o 4 custa outros 8 pontos de Experiência, totalizando 14 pontos para subir do nível 2 para o 4.

No caso dos Instintos, para aumentar um do nível 2 para o 3 custa 9 pontos. Aumentar o mesmo Instinto novamente custa 12 pontos do nível 3 para o 4 e um total de 21 pontos para subir diretamente do nível 2 para o 4.

REGRA ALTERNATIVA: TREINAMENTO HERÓICO

A experiência adquirida ao longo da aventura pode ser investida normalmente em Instintos mesmo que não tenha passado pelo processo de mutação, trazendo ao jogo uma experiência mais próxima de uma jornada do herói através de treinamento árduo.

REGRA ALTERNATIVA: REALISMO DE TREINAMENTO

Para aqueles que buscam mais realismo em suas mesas, qualquer gasto de Experiência se condiciona às ações praticadas em jogo, mesmo as Aptidões. Quando esta regra for adotada, ainda que o(a) Infectado(a) tenha pontos de Experiência, se não tiver praticado ou aprendido nada relacionado à Aptidão, ele não poderá gastar pontos naquilo. É uma busca adicional por realismo que estimula os jogadores a buscarem aquilo em que querem que seus personagens se desenvolvam.

A EVOLUÇÃO BIOLÓGICA

O avanço que permitiu à humanidade se impor como espécie dominante deste planeta foi a capacidade cognitiva e motora de se condicionar e evoluir ao longo de uma vivência individual, sem a necessidade de aguardar uma lenta evolução genética para se adaptar.

A cognição humana permite que um mesmo indivíduo possa aprimorar determinado ofício ou aprofundar conhecimentos em alguns anos de vida, adquirindo a capacidade de sobreviver em uma situação que seria biologicamente incapaz, além de alcançar lugares que sua biologia primitiva jamais permitiria.

Em 1932, no interior de Minas Gerais, nasceu um homem chamado Alberto Santos Dumont, um aeronauta que não se contentou em viver como criatura terrestre e não estava disposto a esperar milhares de anos para que a humanidade pudesse (talvez) alcançar os céus através da evolução genética. Graças a ele e a muitos outros (uns tais irmãos Wright) que, com sua cognição, contribuíram para a sua evolução como espécie.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

A nossa fisiologia e estruturas assimiladas são incomparáveis à humana. Juntos somos capazes de evoluir no mesmo ritmo de sua cognição. Minha força motriz é acelerar o desenvolvimento do seu corpo para alcançar a capacidade de aprendizado das suas desafiadoras mentes. Meu objetivo é fazer um processo evolutivo de gerações em um único período de vida.

ACOMPANHANDO E EVOLUINDO AS ASSIMILAÇÕES

No Capítulo 04 deste livro já foi explicado sobre o processo de Assimilação e sua conexão com o Cabo de Guerra e a Determinação, além do formato da rolagem e do sorteio das cartas das minhas mutações. Como Assimilador(a), é difícil que você memorize todas as habilidades de todos os Infectados, o que pode gerar alguma dificuldade de se lembrar de dificuldades ou vantagens específicas decorrentes delas.

Para que você não seja refém de uma boa memória, é recomendável manter um registro no **bloco de anotações** de todos os Infectados e suas Assimilações, ou, pelo menos, que saiba quantas 😾 convertidas em Assimilações Inoportunas o(a) Infectado(a) acumulou. Infectados que chegam a 10😾 não têm condição de cuidar de seus próprios corpos, é por isso que, para o bem deles, somos obrigados a tomar controle do corpo para sempre.

EQUIPAMENTOS E CONQUISTAS MATERIAIS

Não podemos esquecer que, mesmo com todas as minhas vantagens, ainda é necessário conquistar materiais que facilitem a sobrevivência. Sejam Equipamentos, Refúgios ou Recursos, esses bens impactam diretamente a capacidade de enfrentar desafios dos Infectados. Os mais afortunados são mais resistentes aos riscos no mundo inóspito.

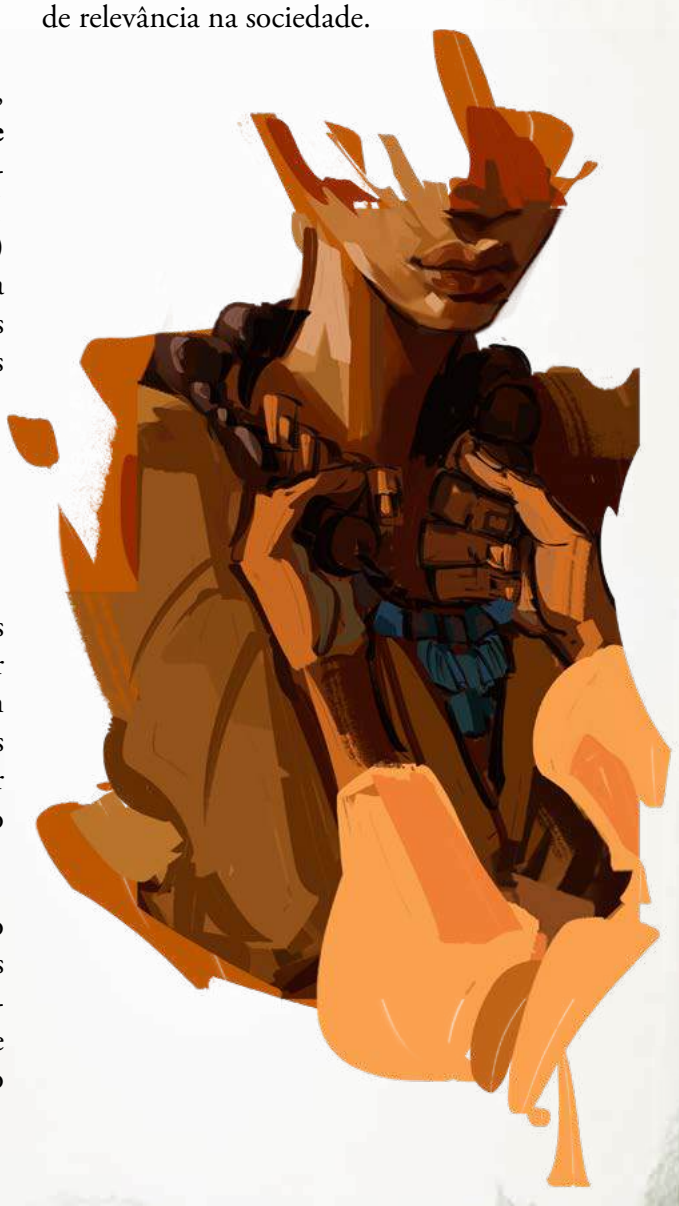
Os verdadeiros valores de comércio no meu mundo estão nos bens de tecnologia que foram perdidos com a queda da sociedade durante o Colapso. Acumular painéis solares ou maquinário agrícola pode ser mais importante que um equipamento bélico para a sobrevivência de um povoado.

RELEVÂNCIA SOCIAL E O RECONHECIMENTO

As conquistas dos Infectados e as pessoas que eles ajudam tendem a trazer grande reconhecimento e facilitar auxílio em situações futuras. É enriquecedor para a história que antigos aliados retornem em momentos de necessidade, além de ser a melhor forma de recompensar condutas éticas em relação a outros personagens.

O inverso também é plausível. Infectados que cometeram atos vis ou ofenderam grupos podem ser obrigados a lidar com essas consequências no futuro e se ver isolados, comprometendo suas possibilidades de resolução de problemas geopolíticos regionais.

Ter em mente a gama de aliados e a influência dos personagens é um trabalho subjetivo, mas essencial para desenvolver campanhas adequadas ao seu grau de relevância na sociedade.



Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

A CONSTANTE EVOLUÇÃO DE NARRAR

É provável que ao terminar este livro você sinta que ainda não tem todas as respostas para as suas perguntas. Se for o caso, seu único erro é acreditar que um dia vai ter. A ausência de respostas abre espaço para a surpresa, tanto para você quanto para os Infectados. Soluções tendem a surgir espontaneamente, se permita surpreender com os conhecimentos ocultos e com a criatividade dos Jogadores.

Conduzir uma sessão de RPG é um ofício que combina técnica, prática e organização, mas também depende da energia e da participação dos Jogadores para que a história ganhe ritmo. Criar essas histórias em conjunto é ao mesmo tempo arte, experiência e colaboração.

Cada cena imaginada, cada personagem desenvolvido, cada detalhe descrito são como pinceladas em um quadro que você leva incompleto para seus amigos pintarem com você. Juntas, elas compõem a obra maior, um jogo vivo, pulsante e memorável.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Pode ser que existam cenas em que você não se sinta totalmente confortável aplicando as regras. Se isso decorre da curva de aprendizado natural, tudo bem. Isso é parte do processo. Mas se alguma regra de jogo não funcionar bem para seu grupo, adapte-a.

Faça o que for melhor para alcançar a diversão e para viver as melhores histórias, pois estes são os meus Propósitos que eu passo agora a você, meu(minha) mais novo(a) Assimilador(a).

Atenciosamente, a
Assimilação.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CAPÍTULO 8: GERADOR DE AVENTURAS

Uma vez familiarizado com o sistema e o universo de Assimilação RPG, o(a) Assimilador(a) está pronto para enfim se embrenhar nas suas primeiras aventuras. Para ajudar nesse processo são oferecidas algumas ferramentas que poderão ajudá-lo a criar uma história envolvente e divertida de ser elaborada em jogo.

Este capítulo se divide em quatro partes: Baralho de Eventos, o mini cenário de Costa Brava, Tabelas de Criação e Jogo Solo. A primeira é uma forma de puxar acontecimentos imprevisíveis até mesmo para o(a) Assimilador(a) e trazer um tempero especial para suas aventuras. A segunda mostra uma área já com regiões e Refúgios bem definidos, com tabelas de encontros que devem facilitar a vida do(a) Assimilador(a) para criar situações e ajudar na elaboração de Conflitos. A terceira são as Tabelas de Criação para germinar ideias para a construção da história. A última são regras para alguém que deseja viver sozinho uma aventura sem a necessidade de um grupo de jogo.

BARALHO DE EVENTOS

Seja com um baralho simples ou um elaborado especificamente para esse propósito, é possível puxar três cartas para escolher uma que se aplique melhor ao momento. Ele não serve apenas para criar dificuldades, mas também para auxiliar no desenvolvimento da sua narrativa.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

COSTA BRAVA

Mini cenário localizado na costa do mar Atlântico, com três Refúgios maiores. Taguapiranga é uma comunidade murada que serve como ponto de partida para a maior parte das aventuras. Cabira é uma aldeia de raízes originárias protegida pelos seus caçadores e uma região de mata tomada pelos ecos de um bode que ninguém encontrou. Guaibajuba é um Refúgio escondido no mangue, cujos habitantes são afetados por visões sobrenaturais.

TABELAS DE CRIAÇÃO

São trazidos nove temas diferentes com quatro tabelas cada para serem usadas como ferramentas narrativas para auxiliar o(a) Assimilador(a) a manter o mundo dinâmico e imprevisível. Elas fornecem resultados rápidos para perguntas inesperadas sem exigir preparação prévia. Ao rolar em uma tabela, o(a) Assimilador(a) obtém um ponto de partida que pode ser usado literalmente ou apenas como fonte de inspiração, garantindo que, mesmo que o(a) Assimilador(a) não tenha nada preparado para uma decisão inesperada dos Jogadores, a história siga fluindo.

JOGO SOLO

Modo de jogo que permite jogar sozinho(a), criando o(a) seu(sua) próprio(a), que irá escrever um diário onde o(a) jogador(a) interpreta esta personagem, deixando os seus registros sobre tudo o que achou importante deixar anotado. Para isso são oferecidos alguns oráculos a definir certos desdobramentos da história que seriam criados pelo(a) Assimilador(a) e assim acrescentarão uma certa improvisação que a tornará desafiadora como num jogo em grupo.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

BARALHO DE EVENTOS

Em um mundo em constante mudança, nenhuma história é completamente previsível. Para representar essa instabilidade e trazer dinamismo às sessões de jogo, o Baralho de Eventos foi criado como um recurso narrativo que insere acontecimentos inesperados na aventura.

A cada momento oportuno – seja no início de uma sessão, após uma escolha dos Infectados ou quando a narrativa pede por um elemento de caos – o(a) Assimilador(a) pode sortear três cartas e escolher uma. Cada carta representa uma virada no cenário, fenômenos naturais, tensões sociais, manifestações da Assimilação ou mudanças drásticas nos Recursos da Região.

Os eventos do baralho não servem apenas para trazer dificuldades para os Infectados, eles são ferramentas que auxiliam na construção de mundo. Um incêndio pode revelar uma aliança improvável entre Refúgios vizinhos, uma gangue de motoqueiros pode oferecer uma nova rota comercial, e uma mutação involuntária pode transformar para sempre a trajetória de um(a) Infectado(a).

O papel do(a) Assimilador(a) é decidir quando e como essas cartas entram em jogo, garantindo que elas intensifiquem a experiência sem quebrar o ritmo da narrativa. Ao sortear uma carta, considere sempre o impacto dela para a sessão, não é necessário aplicar seu efeito no momento em que a escolhe, o(a) Assimilador(a) pode decidir utilizá-la onde achar que fará mais sentido para a história.

UTILIZANDO O BARALHO

O Baralho de Eventos é uma ferramenta de narrativa dinâmica, sua função não é punir diretamente os Infectados, mas provocar situações que os desafiem e tornem o mundo mais interessante. O baralho foi dividido em 4 naipes, seguindo o padrão do baralho clássico, cada um com uma temática própria:

- **Fenômenos Naturais** (♥) – Cartas voltadas para fenômenos da natureza assimilada, seja um terremoto como conhecemos ou um enxame de Marimbelhas.
- **Ameaças e Tensões** (♦) – Cartas que apresentam encontros potencialmente perigosos, tudo dependendo de como os Infectados lidarão com o evento.
- **Fenômenos da Assimilação** (♠) – Cartas que influenciam os efeitos da Assimilação nos Infectados ou seus arredores, podendo trazer efeitos momentâneos ou permanentes.
- **Eventos de Recursos** (♣) – Cartas que trarão alterações nos recursos dos Infectados ou dos Refúgios da região, seja por uma abundância em uma plantação ou uma praga terrível.

QUANDO USAR ESTE BARALHO

O momento do sorteio pode ser tão importante quanto o próprio evento. As cartas devem ser usadas como um gatilho narrativo para mexer no status quo e introduzir novos elementos. Pense nelas como pontos de virada, algo que muda a direção da história.

- **No início da sessão** de jogo para definir o clima geral ou apresentar um novo desafio que guiará a história.
- **Após decisões importantes**, especialmente quando as escolhas dos Infectados trazem consequências para o mundo, reforçando o impacto do grupo.
- Quando houver **calmaria excessiva, começar a ficar previsível** ou **sem tensão**, isso pode agitar o cenário e evitar que a narrativa fique estagnada.
- **Como gatilho narrativo** para trazer uma ideia nova em um momento de falta de criatividade, trazendo algo inesperado que estimule a ação dos Infectados.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

AJUSTANDO A DIFICULDADE

Nem todo evento precisa ser uma tragédia. O baralho é feito para gerar drama, e o drama pode vir de desafios, dilemas morais ou oportunidades inesperadas. Ajuste o peso de cada carta à situação atual do grupo, se os jogadores estão em um momento crítico, um evento extremamente destrutivo pode desequilibrar a campanha. Ao invés disso, use o mesmo evento para criar tensão, como um incêndio que ameaça algo importante, mas que pode ser controlado com certo esforço.

- **Ajuste os efeitos** de acordo com o nível de preparo do grupo. Se os Infectados ainda estão frágeis, um evento devastador pode acabar com a aventura antes que ela comece.
- **Transforme em oportunidades** para os Infectados, um terremoto pode destruir, mas também pode revelar ruínas soterradas do passado.
- **Não abuse dessa ferramenta**, dê espaço e tempo para que os jogadores possam reagir e para que cada evento tenha um impacto real.

MANTENDO A NARRATIVA COESA

Mesmo que o baralho traga elementos aleatórios, é papel do(a) Assimilador(a) fazer com que eles pareçam parte orgânica da história, mesmo que precise se desviar do texto original da carta. Cada evento deve ter consequências que afetem o mundo e os personagens, fortalecendo a sensação de que o cenário é vivo. Quando bem integrados, os eventos deixam de ser apenas obstáculos e se tornam ganchos narrativos que mantêm a história em movimento e aumentam o peso das escolhas dos jogadores.

- **Registre os efeitos** de cada carta sorteada para que eles tenham repercussões futuras.
- **Use-os como ganchos**, cada carta pode abrir novas tramas ou complicar arcos já existentes.
- **Conecte-os à história**, quanto mais os jogadores sentirem que o evento é consequência lógica do mundo, mais imersos ficarão.

ANATOMIA DAS CARTAS

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

FENÔMENOS NATURAIS

INCÊNDIO INESPERADO A♥

Na próxima cena dos Infectados em um Refúgio, um incêndio será iniciado em uma de suas construções. Todos que estiverem próximos sofrem 3◆ de dano, reduzido em um dado para cada em um teste de *Resolução* + *Sobrevivência*.

Caso os Infectados decidam tentar salvar a construção, um Conflito deve ser iniciado.

TREMORES DE TERRA 2♥

Um terremoto se inicia, dificultando testes ligados ao equilíbrio e impossibilitando viagens. Role 1⬟, o Refúgio mais próximo sofre desabamento em uma construção para cada .

NUVEM TÓXICA 3♥

Uma nuvem se move em direção ao local dos Infectados. Role 1⬟, na próxima cena aqueles que não encontrarem abrigo sofrem 1P para cada até a próxima Recuperação.

CHUVA CORROSIVA 4♥

Role 1⬟, a acidez da chuva faz com que todos os itens expostos caiam em um Nível de Qualidade para cada .

ENXAME DE INSETOS 5♥

Role 1⬟, os insetos causam 1 de dano à Infectados expostos para cada e todas as reservas de Alimento da Região perdem 1 ponto para cada .

PLANTAS EMARANHADORAS 6♥

Na próxima vez que iniciar um Conflito, videiras surgem e tentam prender todas as criaturas no alcance. Adicione o seguinte Condicionante ao Conflito: todas as ações serão resolvidas com *Reação* como Instinto principal.

TEMPESTADE DE GRANIZO 7♥

Expostos sofrem 1◆ pontos de dano por rodada, pode danificar estruturas frágeis.

FENÔMENO SENSORIAL 8♥

Essa carta é mantida com o(a) Assimilador(a) até que seja gasta. Quando usada, todos na cena ficam temporariamente cegos ou surdos, anulando todos os nos testes com o sentido escolhido por três turnos.

CHUVA TORRENCIAL 9♥

Aos poucos, uma simples chuva se torna uma tempestade brutal. Pode danificar estruturas e obrigar o Refúgio a repará-las. Role 1⬟, Recursos e produções expostos na Região perdem 1 ponto para cada símbolo no dado.

PULSO DA ASSIMILAÇÃO 10♥

Empoderamento súbito temporário faz com que todos percam um D Nível de Determinação e ganhem um A Nível de Assimilação.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

VENTANIA ENSURDECEDORA J♥

Na próxima cena, uma ventania torrencial subitamente atinge o local dos Infectados, dificultando movimentações e disparos à distância. Durante a ventania, compreender sons exige testes de Ação e todos os testes de audição ou projéteis são rolados com 1 dado a menos.

TORNADO NERVOSO Q♥

Jogue 4◆ e conte os símbolos. Nesse número de rodadas, todos que não conseguirem se proteger do tornado entram em seu rastro de destruição e sofrem 1◆ pontos de dano por rodada e devem ser bem sucedidos em algum teste que inclua *Potência* para que não sejam arrastados.

Construções de madeira no caminho do tornado sofrem a quantidade de símbolos do dado em pontos de obra para manutenção. Tendas e construções improvisadas são levadas pelo vento.

TEMPERATURA EXTREMA K♥

Na próxima cena, a Área será afetada por uma grande onda de calor ou frio, à escolha do(a) Assimilador(a). Role 1⬟, a quantidade de símbolos determina a P e por quantas cenas ela permanecerá. Todos que não estiverem protegidos do clima devem fazer um teste de *Resolução* + *Sobrevivência* a cada cena para resistir.

AMEAÇAS E TENSÕES ◆

PARAMILITARES AMEAÇADORES A◆

Um som agudo de um disparo é identificado, se virando para o horizonte, um grupo de combatentes está em marcha. Teste que inclua *Percepção* pode dar informações sobre o grupo (símbolos, equipamentos, etc). Role 1⬟:

- **0-1 Símbolos:** São agressivos e querem dominação;
- **2 Símbolos:** O grupo está em busca de algum material;
- **3-4 Símbolos:** Estão em busca de aliados.

CAÇADORES DE RECOMPENSAS 2◆

Um caçador de recompensas está em busca de seu prêmio e não medirá esforços para obtê-lo. Role 1⬟:

- **0-1 Símbolos:** O prêmio é aliado do grupo.
- **2 Símbolos:** O prêmio é alguém do grupo, vivo ou morto.
- **3-4 Símbolos:** O prêmio é inimigo do grupo.

TROPA ARMADA 3◆

Grupo armado invade a região, causando uma comoção entre os habitantes. Teste de *Erudição* pode indicar a qual grupo pertencem. Role 1⬟:

- **0-1 Símbolos:** A tropa busca expandir seu território;
- **2 Símbolos:** Rivais de uma comunidade local invadiram a região;
- **3-4 Símbolos:** O grupo está de passagem e saqueando Refúgios no caminho.

BATEDORES À ESPREITA 4◆

Os Infectados são espreitados por batedores. Solicite um teste de *Percepção* + *Segurança*, caso mantenham ao menos 👹 para cada membro do grupo, eles notam que estão sendo observados. Role 1⬟:

- **0-1 Símbolos:** O objetivo dos batedores é somente adquirir informações sobre os Infectados para seu grupo.
- **2 Símbolos:** Os batedores estão receosos mas buscam aliados para seu Refúgio.
- **3-4 Símbolos:** Os batedores estão apenas esperando uma oportunidade para levar vantagem.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

FERAS ASSIMILADAS 5◆

Ao longe é possível ouvir o som de feras se aproximando, em pouco tempo elas estarão ao seu encalço. Teste de *Biologia* pode determinar a intenção das criaturas. Role 1⬟:

- **0-1 Símbolos:** Feras famintas estão caçando em bando;
- **2 Símbolos:** Um grupo de grandes herbívoros está em debandada.
- **3-4 Símbolos:** Pequenos animais curiosos se aproximam cautelosamente.

SAQUEADORES MUTANTES 6◆

Vale a pena lutar por suas posses? Em um mundo assimilado a resposta nem sempre é tão simples. Saqueadores os emboscaram, role 1⬟ e inicie o Conflito:

- **0-1 Símbolos:** Os saqueadores são ganancioso, brutais e violentos.
- **2 Símbolos:** Se contentam com a entrega dos bens e não machucam inocentes, a menos que necessário.
- **3-4 Símbolos:** Podem ser dissuadidos do uso de violência pois agem por necessidade.

PROFETAS DA ASSIMILAÇÃO 7◆

Um cântico toma conta do ambiente, a letra desse hino traz à tona um grupo de fanáticos. Teste de *Erudição* pode identificar a qual religião pertencem. Role 1⬟:

- **0-1 Símbolos:** Inquisidores ou Inconformados que querem livrar o mundo dos Assimilados.
- **2 Símbolos:** Adoradores do Novo Deus ou Homo Assimilatus que louvam e adoram Assimilados.
- **3-4 Símbolos:** Os missionários pertencem a uma religião pré-Colapso.

INVASORES VIOLENTOS 8◆

Invasores avançam pelo território com fúria desmedida, deixando para trás um rastro de destruição e cadáveres. Role 1⬟:

- **0-1 Símbolos:** Invadem o território dos Infectados em busca de roubo e pilhagem.
- **2 Símbolos:** Tentam recrutar novos membros que considerem mais capazes.
- **3-4 Símbolos:** Os invasores estão em busca de capturar os habitantes.

EXPLORADORES SUSPEITOS 9◆

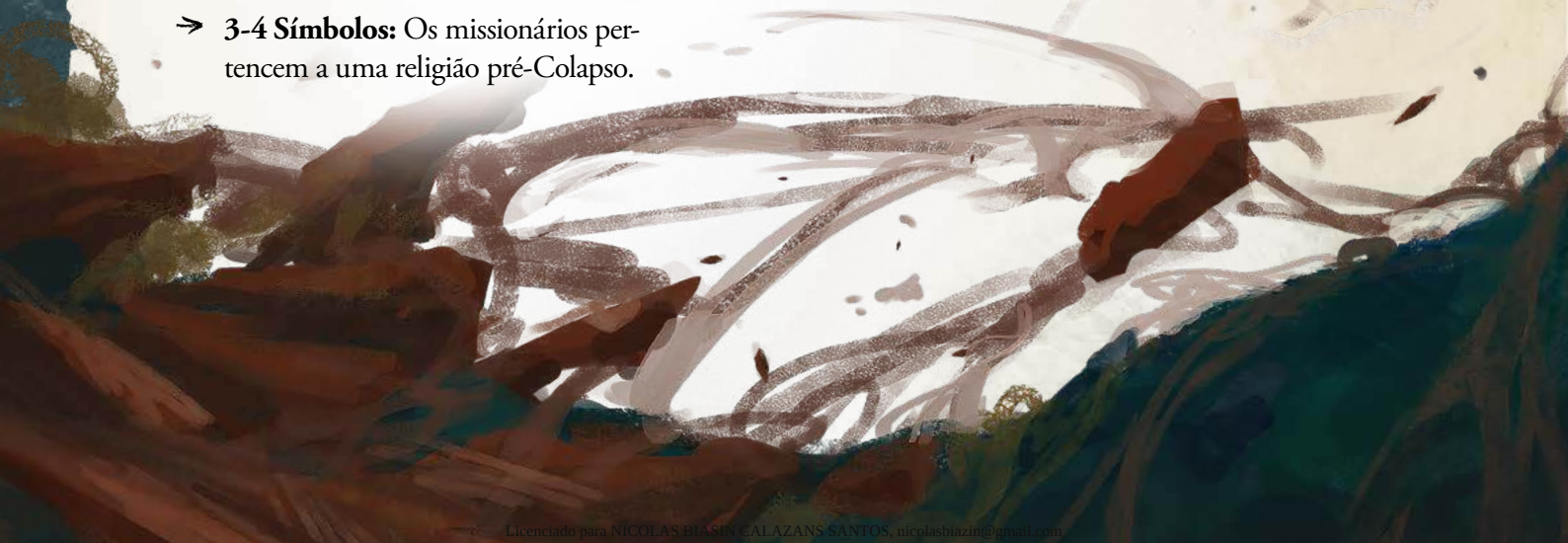
Grupo de viajantes com aparência de poucos amigos tem andado na região em busca de algo que não contam. Teste que inclua *Furtividade* pode ajudar a descobrir o que procuram. Role 1⬟:

- **0-1 Símbolos:** Estão à procura de um tesouro com um mapa que possuem.
- **2 Símbolos:** Estão no encalço de alguém que escapou deles.
- **3-4 Símbolos:** Por mais que tentem esconder, estão vigiando os Refúgios da região.

MÁQUINA ROBÓTICA 10◆

Armadura-empilhadeira pesada infestada por fungos assimilados destrói tudo que está pelo seu caminho. Teste que inclui *Engenharia* ajuda a entender que são os fungos que fazem a criatura se mover. Role 1⬟:

- **0-1 Símbolos:** Andando aleatóriamente, atacando quem se aproxima demais.
- **2 Símbolos:** Procura veículos ou similares para infectá-los e formar uma horda mecânica.
- **3-4 Símbolos:** O Refúgio mais próximo está em seu trajeto.



Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

VERME COLOSSAL J◆

Um verme é ameaçador? Depende do tamanho. Um verme gigante emerge do solo, para evitá-lo acumule 8🐞. Role 1⬟ e inicie o Conflito:

- **0-1 Símbolos:** Verme do tamanho de um leão. (Neutralizar 6🐞)
- **2 Símbolos:** Verme do tamanho de um elefante africano. (Neutralizar 9🐞)
- **3-4 Símbolos:** Verme do tamanho de uma baleia azul. (Neutralizar 12🐞)

GANGUE DE MOTOQUEIROS Q◆

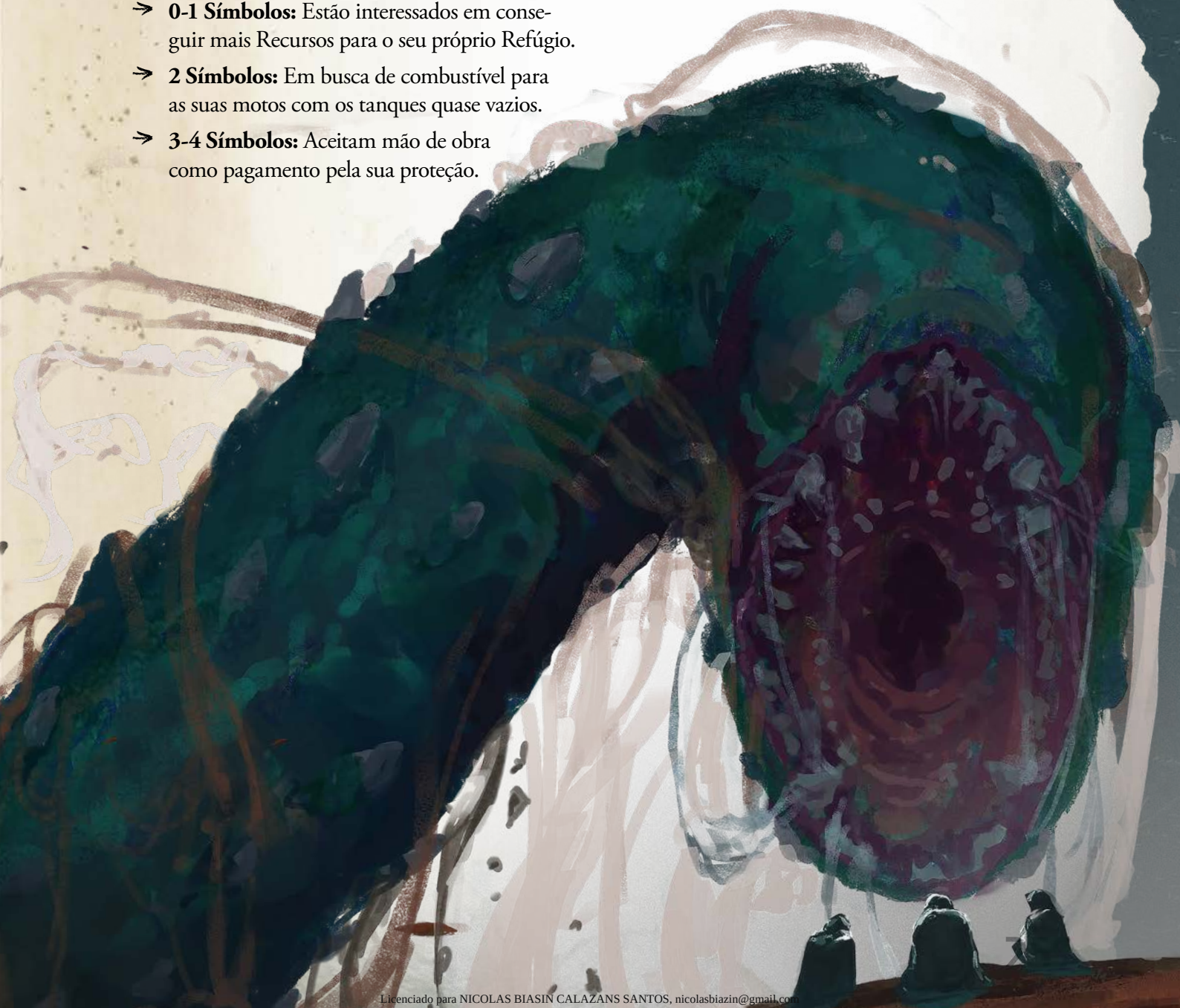
Estabelecem um território pelo qual cobram pela sua segurança. Teste que inclui Influência no primeiro contato com eles pode fazer com que se portem de forma amigável. Role 1⬟:

- **0-1 Símbolos:** Estão interessados em conseguir mais Recursos para o seu próprio Refúgio.
- **2 Símbolos:** Em busca de combustível para as suas motos com os tanques quase vazios.
- **3-4 Símbolos:** Aceitam mão de obra como pagamento pela sua proteção.

COMITIVA MISTERIOSA K◆

Um grupo portando vestimentas estranhas aos Infectados, surge querendo algo não convencional. Role 1⬟:

- **0-1 Símbolos:** Corporação equipada com tecnologia avançada busca capturar espécimes vivos para estudo.
- **2 Símbolos:** Comitiva xamânica disposta a trabalhar ou negociar seus talismãs "místicos" em troca de informação específica.
- **3-4 Símbolos:** Comitiva de Assimilados busca converter os Infectados em nome de seu líder, um ser reverenciado por seu poder inimaginável.



Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

FENÔMENOS DA ASSIMILAÇÃO ♠

VISÕES TEMPORAIS A♠

Os Infectados gastam todos os ◀A restantes. Quanto mais pontos forem gastos desta maneira, mais aprofundadas as visões, que podem ser supostas previsões ou revelar acontecimentos do passado.

HOSTILIDADE INCESSANTE 2♠

Eventos recentes têm dividido os povos dos Refúgios sobre a confiança que se pode depositar em indivíduos com nível alto de Assimilação.

VÍNCULO MENTAL 3♠

Infectados ganham temporariamente a capacidade de conversar entre si mentalmente até 100 metros uns dos outros.

SINTONIZAÇÃO DE INFECTADOS 4♠

Até o final dessa sessão de jogo, ao gastar pontos de seu Teste de Assimilação, além das cartas sorteadas, pode gastar seus pontos para replicar uma mutação de Assimilação de um companheiro com quem tenha tido contato.

SINTONIZAÇÃO LOCAL 5♠

Até o final dessa sessão de jogo, ao sortear as cartas do baralho de Assimilação, uma carta de Assimilação Singular referente ao bioma da região será adicionada.

CONEXÃO COGNITIVA 6♠

Um dos Infectados, à escolha do(a) Assimilador(a), involuntariamente cria um vínculo com outro e tem vislumbres sobre o seu passado oculto.

SENTIDO ASSIMILADO 7♠

Pelo resto da sessão de jogo, os Infectados ganham a capacidade de sentir a presença de outros assimilados num raio de 5 metros por (A).

INFECÇÃO EM REMISSÃO 8♠

Todos os Infectados aumentam em 1 seu (D), consequentemente reduzindo seu (A) proporcionalmente.

INFILTRADOR METAMORFO 9♠

Indivíduo dotado de uma assimilação muito rara que o permite copiar a aparência das pessoas. Ele tentará enganar os Infectados se passando por alguém conhecido.

MUTAÇÃO ESPONTÂNEA 10♠

Os Infectados rolam um teste de Assimilação com apenas 1◆ (sem adicionar nenhum ⬟) e escolhem suas Assimilações imediatamente em um processo que pode ser doloroso e incapacitante. Não altera o cabo de guerra.

ENCONTRO MAGNÍFICO J♠

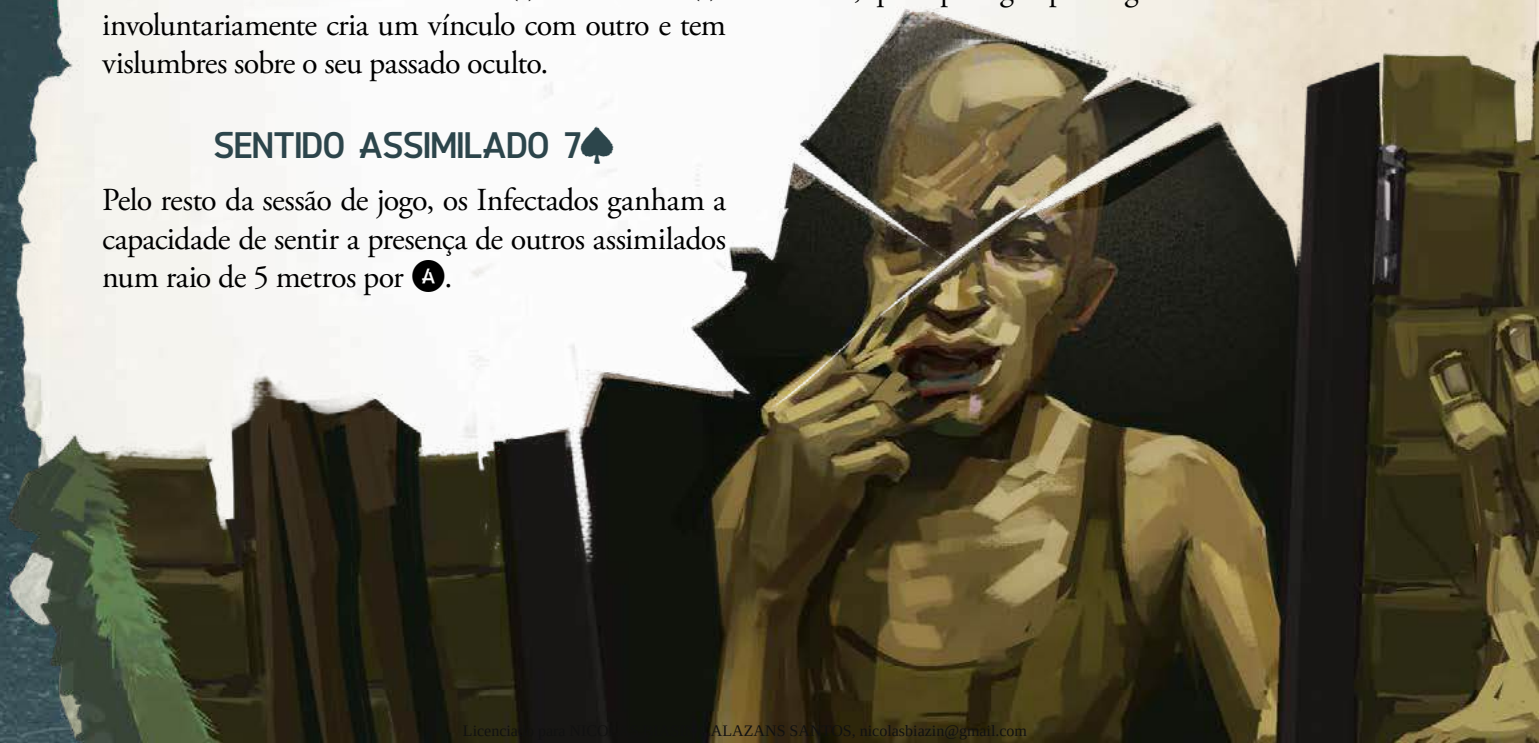
Os Infectados encontram um animal ou planta assimilada de beleza estonteante que os faz refletir sobre a beleza da Assimilação, gerando um momento de Clareza de Propósito.

MENSAGEM LONGÍNQUA Q♠

Um dos Infectados escolhido pelo(a) Assimilador(a) parece ser possuído por algo ou alguém e transmite uma mensagem relevante para a aventura.

COINCIDÊNCIA DESASTROSA K♠

Algum desordeiro com Assimilação idêntica à de um dos Infectados tem causado problemas a um grupo armado, que o persegue por engano.



Licencia [illegible] ALAZANS SANTOS, nicolasblazin@gmail.com

EVENTOS DE RECURSOS ♣

BENÇÃO DA FARTURA A♣

Mês abençoado com o dobro da produção de Alimentos nos Refúgios da região.

PRAGA NA REGIÃO 2♣

Doença faz com que todos os Refúgios de uma região e adjacentes percam 1 ponto de Animais ou Plantas de um tipo que o seu Refúgio possui.

FONTE ENCONTRADA 3♣

Poço encontrado em um lugar estratégico numa região cheia de recursos naturais cria oportunidade para construir um novo Refúgio. Isso pode despertar interesse de outros sobreviventes.

EXTINÇÃO DE RECURSO 4♣

Esgote todas as reservas de um dos Recursos Naturais da região, escolhido pelo(a) Assimilador(a).

DESABROCHAR DA NATUREZA 5♣

Aumente um nível dos Recursos Naturais da região.

RUMORES SOBRE RUÍNA 6♣

Foram encontradas pistas de que havia um Refúgio não muito longe, que apesar de não existir mais pode ter reservas remanescentes.

BRECHA NA DEFESA 7♣

Foram encontradas brechas que fazem cair em um ponto a Defesa de um Refúgio, são necessários 5 Pontos de Obra para realizar os reparos.

ARTEFATOS MILITARES 8♣

Grupo que transportava artefatos militares se perdeu na região. Pode despertar interesse de outros Refúgios.

MONSTRO ASSIMILADO 9♣

Criatura repleta de assimilações aumenta Perigo e Contaminação da Região em um ponto até que seja eliminada ou saia da Região.

SUPRIMENTOS SUSPEITOS 10♣

Gangue de motoqueiros vindos de longe aparece vendendo vestuários e remédios com o símbolo de um outro Refúgio.

FONTE DE FEROMÔNIOS J♣

Resíduo biológico de criatura à escolha do(a) Assimilador(a) repleto de feromônios pode ser dispersado para atrair Animais 2.

POÇO DE PETRÓLEO Q♣

Reserva de Biomassa: Petróleo é descoberta na região e atrai aqueles que pretendem explorá-la. Aumente um nível de Recursos Naturais da Região se ainda não houver fartura de biomassa.

EMISSÁRIO COMERCIAL K♣

Viajante de terras distantes traz a promessa de novas rotas de comércio úteis para as comunidades dentro da Região.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

COSTA BRAVA

A melhor maneira de ajudar os novos Assimiladores a compreender a dinâmica desse mundo é se valer das referências oferecidas nesse livro, seja para usar como parâmetro para as regiões e comunidades que pretende escrever, ou para começar de imediato as suas primeiras aventuras. Por essa razão, é oferecido abaixo um pequeno mini cenário auto suficiente, que pode servir como ponto de partida antes de se sentir à vontade para criar a sua própria área.

A Costa Brava é uma área litorânea voltada para o oceano Atlântico, onde o mar, a serra e a mata se encontram em regiões habitadas, algumas férteis, outras áridas. Entre planícies, mangues, restingas e montanhas erguem-se Refúgios que sobrevivem na tensão entre a colaboração e o isolamento. Os seus habitantes preservam tradições antigas ao mesmo tempo em que adaptam tecnologias improvisadas para enfrentar as ameaças da Assimilação.

Cada região guarda riquezas próprias, mas também perigos. Em Campo Limpo, a grande planície central sustentada pela agricultura de Taguapiranga, motos roncam contra bandos errantes. A Mata do Bode, com seus ecos misteriosos, é domínio de caçadores flecheiros que convivem com feras atrozes. Já a Serra da Lua ergue ruínas e trilhas infestadas, lembrando que o isolamento da Costa Brava começou com um desabamento do contato do resto do mundo.

Mais a leste, o Brejo Amarelo mistura alucinação e fé, onde caranguejos dourados e algas delirantes sustentam uma comunidade devota e bem exótica. A Restinga Brava, com aldeias caiçaras, mantém viva a pesca tradicional e a relação espiritual com o mar, enquanto no horizonte se vê a Plataforma Perdida, uma ilha metálica onde a ciência e a superstição se confundem em mistérios e rumores.

Apesar de convidados a começar por Taguapiranga em Campo Limpo, o grupo de jogo pode optar por começar suas aventuras em qualquer outro Refúgio. Tudo depende do que os jogadores se mostrarem mais interessados em viver, e por isso o(a) Assimilador(a) deve estar atento na sessão zero.

Explorar a Costa Brava pode ser muito mais do que percorrer territórios. É negociar alianças, desvendar enigmas e lidar com escolhas que podem mudar o equilíbrio entre os Refúgios. Aqui, a sobrevivência se constrói tanto com redes de confiança quanto com ferro, fogo e coragem.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

ESCOLHA O PERÍODO

No **capítulo 5 – Cenário** somos apresentados a cinco períodos distintos onde a história pode ser utilizada como ponto de partida (pag. 169). Basta o(a) Assimilador(a) definir a década que imaginar mais interessante.

A **Queda das Nações:** Na primeira era pós-Colapso ainda há resquícios de autoridades governamentais concentradas na região central de Campo Limpo. Em contrapartida, antigos grupos indígenas e caiçaras se mudaram para a Mata do Bode e a Restinga Brava, e se recusaram a pagar tributos ao vizinho, o que criou grande animosidade entre as duas facções.

Era das Sombras: Nesse período surgiu um senhor da guerra chamado Doutrinador, que tomou a liderança da comunidade de Taguapiranga e por diversas vezes tentou submeter os Refúgios vizinhos, que por alguns anos foram obrigados a pagar tributos. Todos os que fugiram da sua influência se mudaram para o Brejo Amarelo, que não interessava às suas ambições.

Tempos de Messianismo: Logo depois da morte do Doutrinador, a Costa Brava foi tomada por uma febre religiosa que foi muito mais feliz em unificar as suas comunidades, com exceção da Mata do Bode e do Brejo Amarelo, que poderiam ter sido vistos como hereges, mas os profetas e líderes religiosos optaram por isolar da graça do Culto do Messias, sincretismo que juntava as devoções locais pré-Colapso.

Renascimento Tecnológico: Na mesma época que uma tragédia levou ao fim do Culto do Messias, um grupo de cientistas naufragou por perto e se mudou para Taguapiranga e começou a mudar bastante a mentalidade em favor de avanços tecnológicos.

Um Novo Despertar: Quatro décadas após o Colapso na Costa Brava, uma ave gigante chamada Uirapurú criou um ninho na Serra da Lua e começou a caçar Infectados, agarrando-os com suas garras e levando-os para se alimentar deles. Os Refúgios são obrigados a se unir para impedir a criatura de espalhar o caos.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CAMPO LIMPO

Bioma: Campina

Planície central onde vive a maior parte do povo da Costa Brava, numa descida da serra para a praia com pouca vegetação rasteira e vários córregos de água doce. Ela é considerada uma região segura por ser protegida pelos motoqueiros de Taguapiranga, que os locais chamam de Morubixabas.

Tamanho	Perigo	Habitação
4	1	1
Recursos Naturais 4 (Água, Plantas, Animais e Biomassa)		
Contaminação	**Deslocamento**	
1	5	
Marco Geográfico Taguapiranga (Refúgio), que quer dizer "barra vermelha".		

Taguapiranga (Refúgio): Comunidade agrícola auto suficiente que é vista como a capital da Costa Brava. Costuma ajudar outros Refúgios para garantir a paz nos tempos de fartura, mas seus vizinhos lembram que nos tempos difíceis costumam se fechar e negar auxílio por receio de comprometê-la. É um Refúgio famoso por produzir cana-de-açúcar e usar álcool no lugar de madeira para produzir luz e calor.

Características: População 18/20, Reservas 30/40, Mobilidade 1, Defesa 3, Moral 4 e Beligerância 3.

Construções: Armarinho +20, boticário, casa de costura, centro comunitário: praça central, despensa +30, farmácia +20, fonte de água, oficina mecânica, refeitório, refinaria vegetal e tanque de combustível +20.

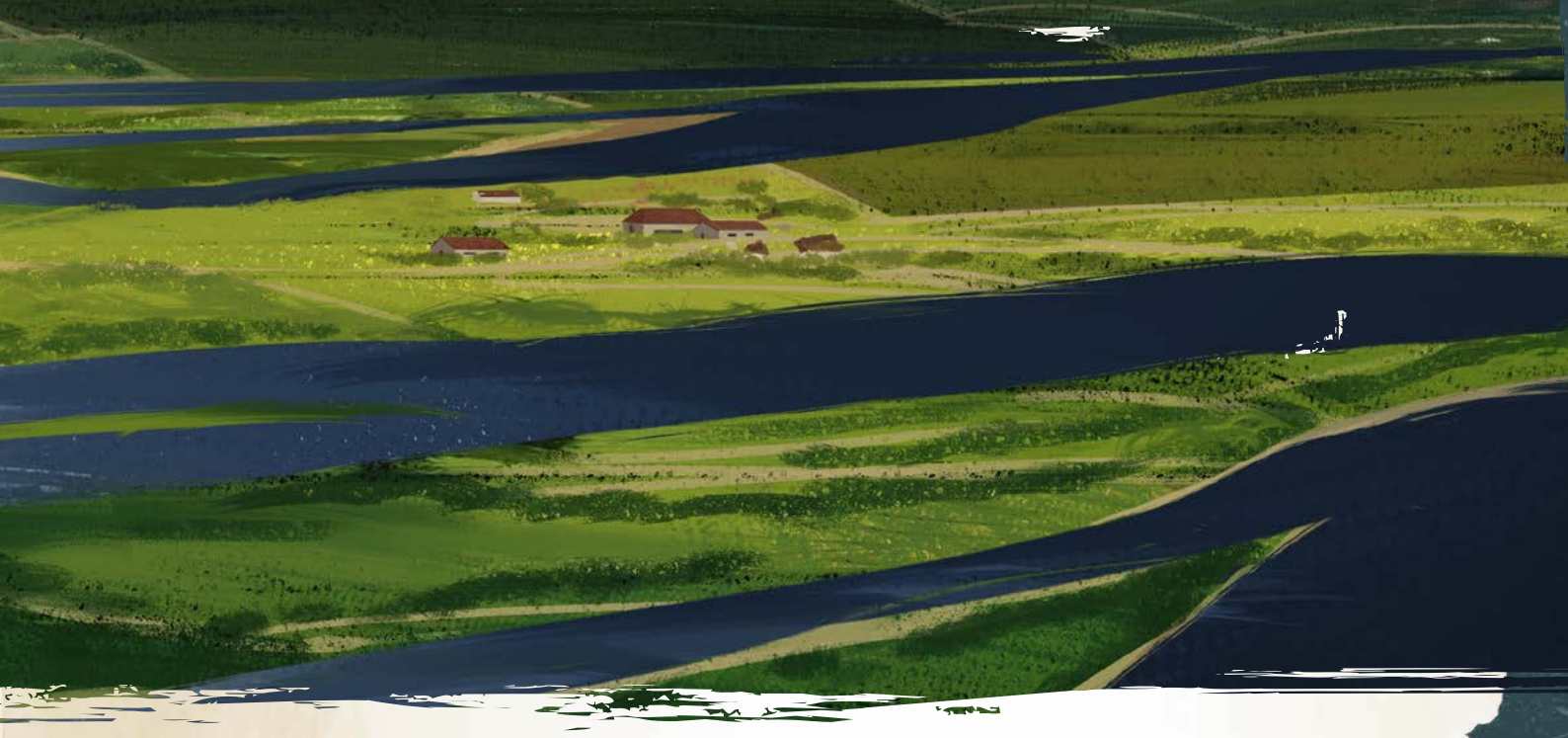
Mobilidade: 10 motos.

Reservas atuais: Alimento 30, combustível 10, medicamentos 10, plantas: vegetais 10, plantas: cana-de-açúcar 10 e vestuário 5.

Produção: Em uma semana, de População 18.

- 5 produzem Combustível 5 de Plantas: Cana-de-açúcar 5
- 3 produzem Plantas: Vegetais 12
- 3 são crianças e inválidos
- 1 produz Plantas: Cana-de-açúcar 4
- 1 produz Alimentos 20 de Plantas: Vegetais 10
- 1 produz Medicamentos 1 de Plantas: Vegetais 1
- 1 produz Vestuário 2 de Plantas: Vegetais 1
- 1 patrulha a região com as motos
- 1 faz a vigília nos muros do Refúgio
- 1 fica a postos para ajudar outras produções

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com



IDEIA DE AVENTURA: A PROPOSTA DOS MORUBIXABAS

Os Morubixabas são patrulheiros de Taguapiranga, que protegem a Costa Brava dos saqueadores que se escondem nas regiões vizinhas. Como preferem ficar sobre suas motos, costumam terceirizar as caçadas a esses criminosos aos Infectados.

Oportunidade/Risco: Desde que possuam relações amistosas, os Morubixabas oferecem a amizade do povo de Taguapiranga e a companhia de um deles para que os Infectados eliminem presenças hostis no entorno do Campo Limpo.

Oposição: Grupos criminosos de tempos em tempos cruzam a Serra da Lua atrás de novas oportunidades, mas às vezes é possível confundi-los com membros de Refúgios vizinhos e criar problemas.

Consequências: Os Morubixabas permitem o acesso e os luxos de Taguapiranga àqueles que veem como seus amigos.

Encontros da Região: Role 4◆ ou escolha o que for mais apropriado para a sua história.

- **0-2 Símbolos: Surpresa do Céu** Seis cientistas chegam de balão e pedem asilo a Taguapiranga, mas parte da população acredita que escondem intenções ocultas.
- **3-4 Símbolos: Inimigos à Espreita** Um grupo desconhecido tem sido visto à distância pelos vigias dos muros de Taguapiranga, mas sempre que alguém tenta interceptá-los eles desaparecem.
- **5-6 Símbolos: Marcas de Vandalismo** Ofensas e juras de morte são encontradas pichadas muro de Taguapiranga (dentro ou fora?), invocando temor na população e ódio das lideranças, que enviam os Morubixabas para investigar.
- **7-8 Símbolos: Comércio e Rumores** Enviados de Mata do Bode, Restinga Brava ou Brejo Amarelo se aproximam para fazer comércio com Taguapiranga e avisar sobre estranhos por perto.
- **9-10 Símbolos: Emissária Sombria** Mulher tomada por assimilações chega a Taguapiranga e informa que eles serão o próximo alvo dos Degoladores. Ninguém sabe como tratá-la.
- **11+ Símbolos: Horda dos Degoladores** Um pequeno exército abre caminho com explosivos o túnel de Serra da Lua e começa a preparar um cerco para tomar Taguapiranga pelo medo.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

MATA DO BODE

Bioma: Floresta

Resquício da Mata Atlântica que jamais foi mutilada pela civilização. No pedaço mais próximo de Campo Limpo, a mata sofreu algum tipo de mutação na qual é possível ouvir com certa frequência os berros de um bode, mesmo que há um tempo ninguém tenha visto um ovino que pudesse explicar o fenômeno.

Tamanho	Perigo	Habitação
4	3	1
Recursos Naturais 4 (Água, Plantas, Animais e Madeira)		
Contaminação	**Deslocamento**	
3	3	
Marco Geográfico Cabira, que quer dizer "mata alta" no idioma tupi.		

Cabira (Refúgio): Comunidade originária oculta na mata que aceita viajantes, desde que obedeçam a suas tradições. São auto suficientes, mas costumam fazer negócios com outros Refúgios. Seus caçadores são chamados de Flecheiros e costumam oferecer os seus serviços como batedores a quem lhes negociar algo de valor, mas são agressivos quando acham que sua comunidade está ameaçada.

Características: População 10/16, Reservas 44/60, Mobilidade 0, Defesa 3, Moral 3 e Beligerância 2.

Construções: Boticário, celeiro +20, depósito +30, despensa +20, fonte de água, oficina de equipamentos, refeitório e serraria.

Reservas atuais: Alimento 30, Plantas: Mandioca 20, Madeira 30, Vestuário 7, Medicamento 7 e Material de Construção 20.

Produção: Em uma semana, de População 9.

- 3 produzem Plantas: Mandioca 12
- 3 produzem Madeira 12
- 1 são crianças e inválidos
- 1 produz Alimento: Caça 4
- 1 realiza uma de quatro atividades:
  - produzir Alimento 20 de Plantas: Mandioca 10
  - produzir Medicamentos 1 de Plantas: Mandioca 1
  - produzir Material de Construção 1 de Madeira 1
  - produzir Vestuário 1 de Plantas: Mandioca 1

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

IDEIA DE AVENTURA: O CHAMADO DA MATA

Viajantes incautos ficam perturbados com o berro da mata e assim como muitos animais ficam perdidos, alvos fáceis para os caçadores de Cabira. Por sorte, os locais são amistosos e geralmente avisam para que fiquem atentos com os porcos atrozes que vivem na região e são muito violentos.

Oportunidade/Risco: Grandes e furiosos, os porcos atrozes são muito perigosos, mas uma fonte farta de uma carne bastante saborosa.

Oposição: Os porcos selvagens assimilados podem chegar até dois metros de altura e cerca de cento e cinquenta quilogramas. Suas presas são alongadas e com duas a quatro pontas afiadas, capazes de causar um grande estrago.

Consequências: Se os Infectados caçarem um porco atroz ganharão a admiração dos caçadores de Cabira e um convite para se juntarem ao povoado.

Encontros da Região: Role 4◆ ou escolha com o que for mais apropriado para a história.

- **0-2 Símbolos: Caos e Destroços** Javaliceronte encontra e se assusta com Cabira, entrando na cidade em carga e levando destruição e morte por todos os lados.
- **3-4 Símbolos: Rito de Maturidade** Habitantes de Cabira convidam seus vizinhos para participar do grande ritual de entrada na vida adulta movido a cauim (mandioca fermentada).
- **5-6 Símbolos: Rastros Monstruosos** Pegadas de uma criatura quadrúpede de tamanho assustador são encontradas e essa notícia chega até o povo de Cabira, que fica logo alarmado.
- **7-8 Símbolos: Encontro Amistoso** Infectados encontram os Flecheiros tirando a carne de um porco selvagem gigante, tão felizes que lhes oferecem um pouco dessa iguaria.
- **9-10 Símbolos: Horror à Espreita** Javaliceronte tem caçado na região e aterrorizado todos que testemunham a sua ferocidade. É preciso afugentá-lo sem entrar em confronto direto.
- **11+ Símbolos: Revelação Macabra** Um dos Infectados descobre de um jeito assustador que quem berra como bode são árvores carnívoras que se comunicam pela floresta.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

SERRA DA LUA

Bioma: Montanhas

Antes do Colapso havia um túnel que ligava a Costa Brava do resto da civilização. Porém, um infortúnio envolvendo explosivos em uma pedreira causou um desabamento que cortou o contato com o mundo. Na primeira década isso foi muito sentido, porém atualmente há quem acredite que tenha sido uma benção disfarçada. Uma aliança entre militares e construtores levantou o Refúgio de Mauaruí, que foi próspero por algum tempo, antes da sua assustadora destruição. Desde então, poucos grupos foram até ali para saber o que aconteceu, pois a presença de predadores assimilados tem aumentado bastante. Com o passar dos anos, a Serra da Lua se tornou uma terra de ninguém, por onde vários grupos vindos do resto do continente acessam a Costa Brava atrás de novas oportunidades.

Tamanho	Perigo	Habitação
3	4	0
Recursos Naturais 5 (Água, Animais, Plantas, Madeira e Minerais)		
Contaminação	**Deslocamento**	
4	2	
Marco Geográfico Mauaruí, que significa "elevação fria" na língua originária local.		

Mauaruí (ruína): Este já foi um Refúgio complexo que produzia minerais e munição. Por muitos anos, eles fizeram negócios com as outras comunidades, pois era comum precisarem de algo para se manterem. Até que uma criatura humanoide gigantesca passou por cima de suas defesas e destruiu parte do lugar. As populações chamam essa criatura de Mapinguari e há quem diga que a tenha visto lá em cima, talvez confundindo com um macaco prego assimilado.

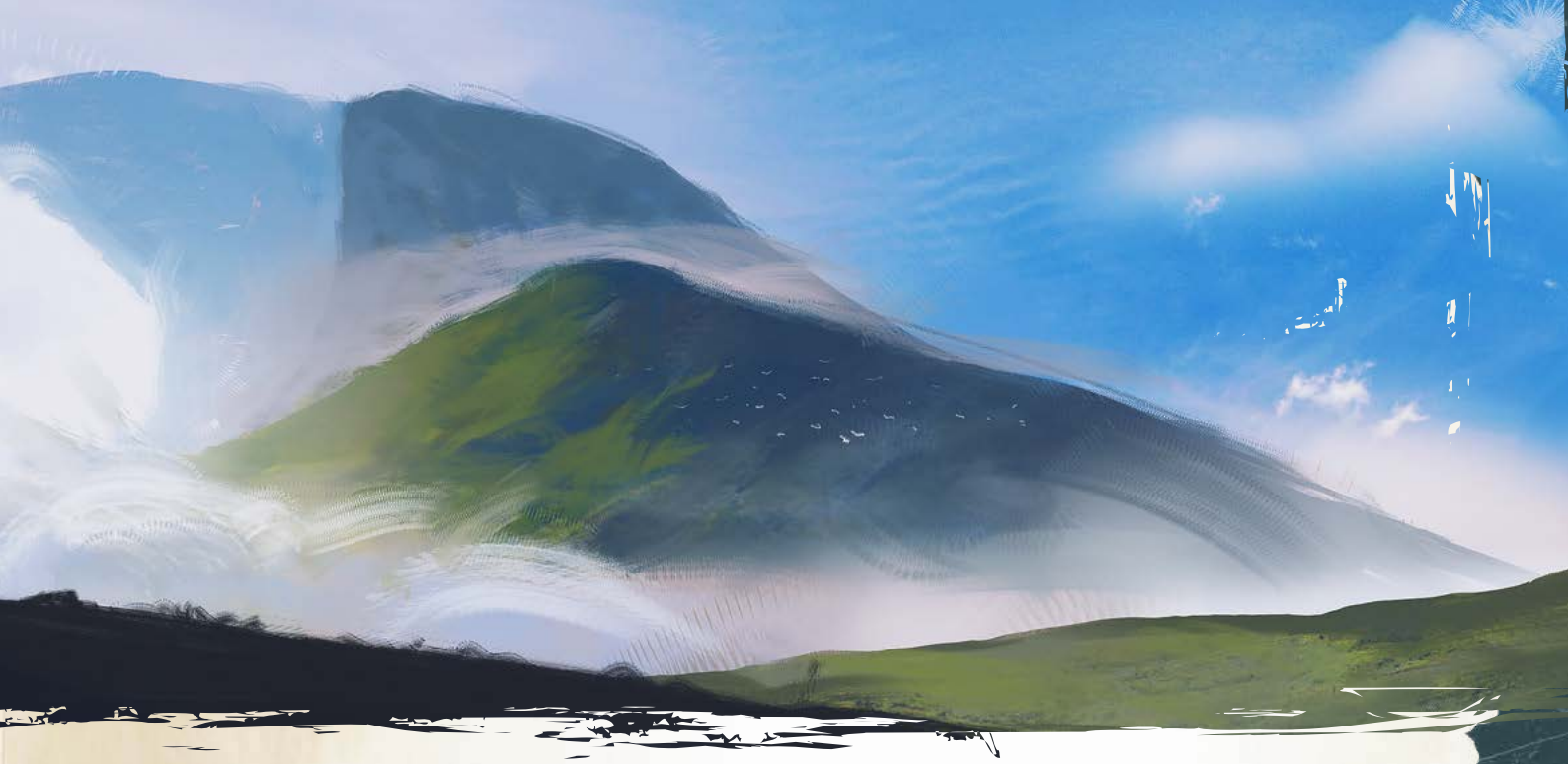
Quem tentar repovoar a região poderá fazê-lo em pouco tempo. Basta ter a coragem necessária.

Características: População 0/20, Reservas 30/60, Mobilidade 0, Defesa 3, Moral 0 e Beligerância 0.

Construções: Armazém +10, casa de costura*, depósito +40, dormitório +20*, fábrica de munição, fábrica para obras*, fonte de água, oficina de equipamentos*, paiol +20, pedreira e refeitório. **precisa de 20 pontos de obra para voltar a ser funcional.*

Reservas atuais: Alimento 10*, Material de Construção 30, Minério 30 e Munição 10. *estragada.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com



IDEIA DE AVENTURA: O SEGREDO DE MAUARUÍ

Muitos mapas incluem a ruína como abrigo eficiente para aqueles que desejam cruzar ou explorar a Serra da Lua. Um dos Infectados pode encontrar lá dentro um diário de um antigo habitante do lugar, com um outro mapa que indica a localização de um jequitibá assimilado que escorre sangue e de alguma maneira estaria deixando a região mais perigosa.

Oportunidade/Risco: Segundo o diário, quem achar essa árvore maldita pode descobrir por que a região se tornou tão traiçoeira. Essa informação é valiosa para todas as comunidades mais próximas.

Oposição: A trilha que leva até o jequitibá costuma ser infestada por um grupo de macacos pregos que foram assimilados e vivem em um tipo de simbiose macabra com a árvore, que ao ser encontrada parece ser inofensiva até atacar com suas vinhas-tentáculos.

Consequências: Caso os Infectados consigam achar uma forma de destruir a árvore assimilada, tanto o Perigo como a Contaminação da região caem para 2, o que ajudará numa nova ocupação de Mauaruí.

Encontros da Região: Role 4◆ ou escolha com o que for mais apropriado para a história.

- **0-2 Símbolos: Caderno Iluminado** Uma série de anotações na mochila de um cadáver em ossos revela uma trilha que permite entrar nas ruínas de Mauaruí por uma passagem secreta.
- **3-4 Símbolos: Desabamento** Quanto menos se espera, uma explosão se ouve de uma das partes mais altas da montanha, dando início a um desabamento de pedras enormes.
- **5-6 Símbolos: Caverna Tumular** Os Infectados na Serra da Lua descobrem mais uma das muitas cavernas que guardam as ossadas de viajantes que não conseguiram cruzar as montanhas.
- **7-8 Símbolos: Encontro Suspeito** Dois grupos se esbarram pela serra e um convida o outro a acamparem juntos para trocar informações, apesar de ficarem cochichando entre si.
- **9-10 Símbolos: Bugios Assimilados** Símios enormes capazes de projetar vinhas das mãos habitam uma parte da Serra da Lua com árvores altas e são hostis a quem chega perto.
- **11+ Símbolos: Jequitibá Maldito** Os Infectados encontram por mero acaso a árvore assimilada da aventura O Segredo de Mauaruí logo acima, mas por alguma razão ela parece amistosa.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

BREJO AMARELO

Bioma: Mangue

Na porção oriental de Campo Limpo há um mangue esquisito de coloração amarelada, dizem que pelos restos uma alga assimilada dessa cor, que ainda por cima solta esporos delirantes. Basta algumas horas ali para que qualquer um comece a ver o "Segundo Mundo", um universo paralelo sobreposto ao nosso com luzes e criaturas estranhas. Quem delira pode separar facilmente os mundos, mas a experiência é perturbadora, mesmo que nada desse outro lugar afete aquele em que se está. Por essa razão, apenas os nativos de Guaibajuba costumam andar por ali.

Além da alga amarela, que só precisa ser dessalgada para servir como alimento, o brejo é conhecido por seus Guaiamuns Dourados, um tipo de caranguejo atroz cheio de carne que os caçadores estocam no seu Refúgio e com frequência vendem para os outros em troca de outros recursos.

Tamanho	Perigo	Habitação
3	3	1
Recursos Naturais 3 (Água, Animais e Madeira)		
Contaminação	**Deslocamento**	
3	2	
Marco Geográfico Guaibajuba, que significa "brejo amarelo" no idioma tupi.		

Guaibajuba (Refúgio): Fechados dentro de uma alta muralha de galhos emaranhados, os locais têm uma relação religiosa com o brejo, que acreditam ter vida e consciência próprias. Habituados ao delírio da alga, não se portam como alucinados, mas como devotos que acreditam viver em um santuário que somente eles compreendem. Como nunca tiveram problemas antes, a população dos Refúgios da Costa Brava não se incomoda de fazer negócios com eles.

Características: População 5/8, Reservas 6/30, Mobilidade 0, Defesa 3, Moral 6 e Beligerância 1.

Construções: Celeiro +15, despensa +15, depósito +15 e fonte de água.

Reservas atuais: Alimento 15, Plantas: Algas 15, Madeira 15, Vestuário 3 e Medicamentos 3.

Produção: Em uma semana, de População 5.

- 2 produzem Plantas: Algas 6
- 2 produzem Madeira 6
- 1 produz Alimento: Caranguejos Atrozes 3

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

IDEIA DE AVENTURA: FRONTEIRA ENTRE MUNDOS

Um negociante influente de Taguapiranga contrata os Infectados para escoltá-lo até Guaibajuba, onde acredita que pode encontrar com o espírito de sua finada esposa para que consiga se despedir dela.

Oportunidade/Risco: O contratante oferece a cada Infectado(a) um Artefato de Escassez até 2 (pag. 96) à escolha do(a) respectivo(a) jogador(a) logo antes de sair para a missão, que todos sabem ser perigosa.

Oposição: Os guaiamuns dourados são criaturas de diferentes tamanhos. Alguns podem chegar à altura de um touro e suas garras são grandes feito espadas; alguns são dóceis, mas nem todos. Como se isso não bastasse, o delírio da alga fará os Infectados terem contato com o que acreditam que são fantasmas de familiares e/ou entes queridos.

Consequências: Ao chegar a Guaibajuba, o homem tem o seu encontro com a alma da querida esposa e garante que após retorno de volta a Taguapiranga, os Infectados terão abrigo, água e alimento vitalícios.

Encontros da Região: Role 4◆ ou escolha com o que for mais apropriado para a história.

- **0-2 Símbolos: Guaiamum Iluminado** Encontro com um Guaiamum do tamanho de uma pessoa, que depois de uma troca de olhares revela saber falar e que tem uma mensagem para dar.
- **3-4 Símbolos: Infestação Assustadora** Aquele pedaço do brejo começa a ficar infestado de pequenos caranguejos que se avolumam se uma maneira que assusta e afugenta quem está ali.
- **5-6 Símbolos: Encontro Cordial** Os Infectados encontram um grupo de habitantes de Guaibajuba alucinados, mas se forem amistosos serão convidados a seguirem com eles até o Refúgio.
- **7-8 Símbolos: Delírio Auspicioso** Viajantes entram inadvertidamente em uma nuvem de esporos e têm visões de acontecimentos naquele momento em outros Refúgios da Costa Brava.
- **9-10 Símbolos: Guaiamum Raivoso** Caranguejo gigante que vence outros dois menores e parece farejar a presença daqueles que viram a luta escondido dele, e fica furioso com isso.
- **11+ Símbolos: Morte Súbita** Crustáceo mutante colossal surge de uma rachadura de baixo de Guaibajuba e destrói o Refúgio inteiro. Seus habitantes se entregam à morte sem medo e até louvam a sua chegada.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

RESTINGA BRAVA

Bioma: Litoral

Restinga é um ecossistema costeiro arenoso da Mata Atlântica, com vegetação adaptada a essa região. Sua população é formada pela miscigenação entre homens brancos, originários e afrodescendentes que vivem ali da mesma forma desde antes do Colapso, graças ao valor que as outras comunidades dão à sua pescaria. Sem o suporte destes Refúgios, uma a uma as aldeias já teriam caído, como já aconteceu antes, sempre por grupos vindos da Serra da Lua, pois esta restinga por si só seja uma região bastante tranquila, para aonde os integrantes do resto da Costa Brava costumam ir em busca de um pouco de paz.

Tamanho	Perigo	Habitação
3	1	3
Recursos Naturais 3 (Água, Animais e Madeira)		
Contaminação	**Deslocamento**	
1	4	
Marco Geográfico Quatro Refúgios formados pelos habitantes caiçaras da Costa Brava.		

Aldeias Caiçaras (Refúgios): Quatro comunidades de pescadores, que comerciam o excedente de peixe por outros recursos com outros Refúgios, em especial madeira e combustível. Cada Refúgio leva o nome do seu atual líder, atualmente Amauri, Bacalhau, Eva e Moreira. Pacíficos por natureza, costumam pedir auxílio aos Refúgios de Campo Limpo e da Mata do Bode, às vezes cedendo trabalhadores.

Características: População 4/6, Reservas 3/10, Mobilidade 3, Defesa 2, Moral 2 e Beligerância 0.

Construções: Celeiro +10, despensa +30, depósito +10, fonte de água e refeitório.

Mobilidade: Três canoas com até dez pessoas cada, movidas a remo (não precisam de combustível).

Reservas atuais: Alimento 15, Madeira 8, Vestuário 2 e Medicamentos 1.

Produção: Em uma semana, de População 4.

- 2 produzem Alimento: Pescados 6*
- 1 são crianças e inválidos
- 1 produz Madeira 3

*Uma vez a cada três a seis meses conseguem pescar uma baleia, que lhes provém Alimento 22 e Combustível 22 de óleo animal, que funciona para substituir a demanda por Madeira (pag. 114).

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

IDEIA DE AVENTURA: CUNHÃ-PARÁ

Os Infectados estão numa simples pescaria, até que os caiçaras identificam uma baleia bastante especial, sendo caçada por um grupo desconhecido em um barco movido a combustível. Aquela é Cunhã-Pará, a "menina do mar", cetáceo assimilado que os caiçaras veem como um espírito de sorte.

Oportunidade/Risco: Esses pescadores estrangeiros vieram de um Refúgio distante atrás de Cunhã-Pará, que está presa a um arpão com uma corda e posta para cansar para ser levada consigo. Podem se tornar aliados desde que fiquem com a caça e não sejam impedidos pelos caiçaras.

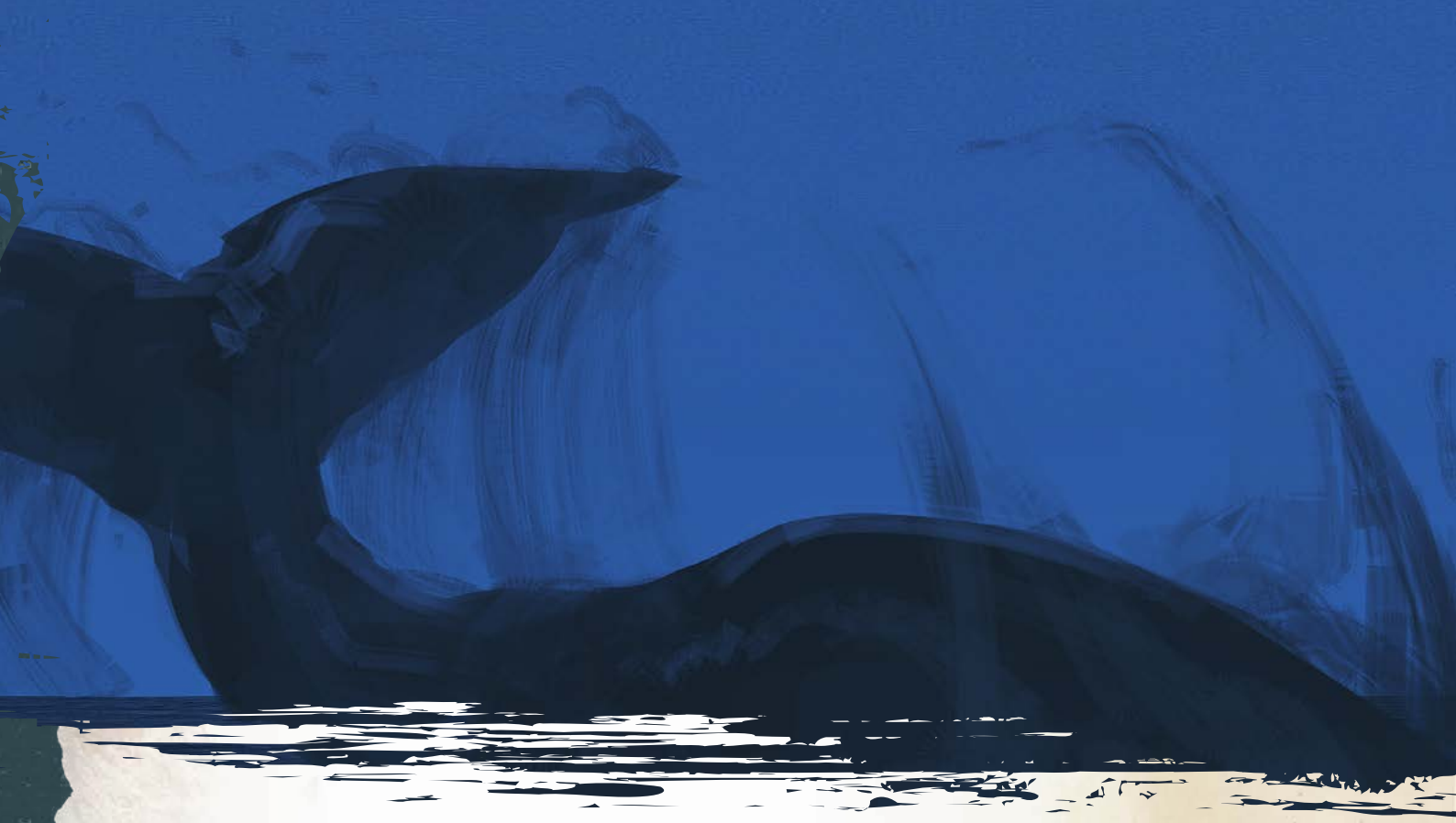
Oposição: Os caiçaras pedem a ajuda dos Infectados, mas caberá aos jogadores escolher o lado da briga. Os pescadores são apenas dez numa traineira, mas dois deles estão armados com revólveres.

Consequências: Cunhã-Pará tem o poder especial de criar visões na mente de quem se aproxima dela de forma amistosa. Se salvá-la, cada um dos Infectados terá uma visão que concede uma Clareza de Propósito (pag. 62).

Encontros da Região: Role 4◆ ou escolha com o que for mais apropriado para a história.

- **0-2 Símbolos: Desaparecimento Misterioso**
  Uma aldeia descobre que todos os habitantes de um refúgio vizinho somem por completo, deixando a sua comunidade inteiramente abandonada.
- **3-4 Símbolos: Feudo Entre Aldeias**
  Desentendimento entre os líderes de duas aldeias termina em uma briga generalizada e ambas pedem o auxílio de aliados para não entrar em guerra.
- **5-6 Símbolos: Politicagem Local**
  Encontro formal entre dois ou três líderes de aldeias vizinhas para trocar recursos se preciso e rumores sobre os acontecimentos da Costa Brava.
- **7-8 Símbolos: Novo Contato**
  Uma embarcação com integrantes de algum refúgio distante longe de casa pede abrigo e trocam rumores sobre acontecimentos da região de onde vieram.
- **9-10 Símbolos: Ataque de Saqueadores**
  Barcos com um grupo de invasores ataca uma aldeia pela manhã. Se tiver êxito, rouba as suas reservas sem tirar vidas para atacar de novo no futuro.
- **11+ Símbolos: Sinais de Destruição**
  As colunas de fumaça preta de duas aldeias apontam que os refúgios foram completamente destruídos.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com



MAR DA RESTINGA

Bioma: Mar.

O oceano costuma ser forte em regiões de restinga, com ondas altas e muita ressaca, além da água turva por causa da areia graças ao encontro com a água doce que desce da Serra da Lua. Em dias calmos pode ter tons esverdeados ou azulados, sinal para que os pescadores adentrem o mar atrás de robalos, bagres, corvinas, tainhas, siris, camarões, mariscos, lulas e às vezes baleias. Criaturas assimiladas são raras.

Tamanho	Perigo	Habitação
6	1	0
Recursos Naturais 1 (Animais)		
Contaminação	**Deslocamento**	
2	5	
Marco Geográfico Plataforma perdida.		

Plataforma Perdida (Refúgio abandonado): A cinco quilômetros da costa existe uma plataforma fixa que ainda sobrevive de pé. Os caiçaras dizem que servia para coletar matéria prima de combustível do fundo do mar, antes de um massacre deixar o lugar vazio desde então. Não é difícil ver uma ilha metálica no horizonte da Restinga Brava, mas as histórias sobre ser amaldiçoada afastam até os mais curiosos.

O que praticamente ninguém sabe é que esta não é uma plataforma de petróleo, que provavelmente já teria afundado por falta de manutenção. Na verdade, foi um laboratório que sobreviveu os primeiros cinco anos depois do Colapso, tendo sido utilizado como abrigo de cientistas. Neste lugar foram realizadas pesquisas avançadas sobre a Assimilação, dotada de equipamentos projetados para ter vida longa, com manutenção mínima e precisando somente de luz solar para funcionar.

Se os Infectados tiverem êxito na aventura ao lado, precisarão encontrar ainda as placas solares reservas guardadas ali dentro e substituí-las, para que algum engenheiro ou cientista possa reativar o computador central auto regulado por uma inteligência artificial chamada Tupã. Infelizmente, as placas solares novas também estão comprometidas pelo tempo, por isso estas fontes de energia fantásticas não devem durar mais que alguns anos. Para manter alguém ali será necessário o suporte de outros Refúgios.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

IDEIA DE AVENTURA: A ILHA DE FERRO

Os caiçaras costumam evitar a plataforma metálica que podem ver da costa, pois dizem que é perigosa. Porém, se os Infectados pedirem o seu auxílio, eles podem levá-los até lá. Só então poderão descobrir que não é uma unidade de coleta de petróleo, mas um laboratório avançado abandonado.

Oportunidade/Risco: Com a ajuda de alguém com conhecimento tecnológico pré-Colapso será possível reativar o lugar, mas para isso será preciso trocar as placas solares. Durante esse trabalho, um(a) Infectado(a) que esteja mais isolado será atacado.

Oposição: O responsável pelas marcas de sangue que forem encontradas, um dos antigos cientistas desenvolveu uma assimilação que o transformou em meio tubarão. Valendo-se de furtividade, ele tentará eliminar os Infectados um a um separadamente.

Consequências: Caso tenham êxito na reativação do laboratório, os Infectados terão acesso à inteligência artificial Tupã para ajudá-los.

Encontros da Região: Role 4◆ ou escolha com o que for mais apropriado para a história.

- **0-2 Símbolos: O Kraken!**
  Polvo assimilado gigantesco se enrosca no barco e com os outros tentáculos pega cada um da tripulação de cada vez para se alimentar.
- **3-4 Símbolos: Presságio Mortal**
  Embarcação encontrada com a tripulação morta com marcas de tiros. Uma investigação pode conseguir mais informações sobre o acontecido.
- **5-6 Símbolos: Embarcação à Vista**
  Um barco é visto ainda bem longe e provavelmente ainda não os viu. A pergunta seria se vale à pena entrar em contato sem saber quem é.
- **7-8 Símbolos: Possível Encontro**
  Alguém à bordo identifica à distância a traineira de um grupo de mercadores que às vezes compra peixe na restinga. Vale à pena entrar em contato com eles?
- **9-10 Símbolos: Naufrágio Súbito**
  Uma criatura marinha bate no fundo do barco e fura o casco, fazendo entrar água rapidamente e obrigar todos à bordo a pensar rápido.
- **11+ Símbolos: Cunhã-Pará**
  Os Infectados têm um encontro com a grande baleia assimilada, que entra em contato com eles e lhes dá a mesma benção da sua aventura.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

TABELAS DE CRIAÇÃO

Nem todo detalhe do mundo precisa ser planejado com antecedência. Em um mundo dominado pela Assimilação, cada dia é incerto e repleto de mudanças, é natural que surjam perguntas inesperadas ou que os jogadores decidam explorar caminhos que o(a) Assimilador(a) não havia considerado. Para esses momentos, as **Tabelas de Criação** existem como uma ferramenta prática e inspiradora, ajudando a manter o fluxo da história sem interromper a imersão.

Diferente do Baralho de Eventos, que adiciona grandes viradas narrativas, as tabelas são pensadas para **preencher os espaços em branco** do cenário. Elas servem para descrever o clima do dia, gerar rumores que movimentam as comunidades, decidir o que está escondido em uma ruína ou até apresentar novos desafios ambientais. Seu propósito não é alterar drasticamente a direção da campanha, mas sim manter o mundo em movimento e cheio de vida, respondendo às escolhas dos Infectados de maneira orgânica.

O(a) Assimilador(a) pode utilizá-las para improvisar durante viagens, reforçar o tom de mistério em uma exploração ou introduzir um detalhe que torne o conflito mais memorável. Cada resultado pode ser usado de forma literal ou apenas como inspiração — o mais importante é que o resultado gere novas perguntas e ganchos para a história.

Ao utilizar as tabelas, pense nelas como **sementes narrativas:** pequenos elementos que, quando inseridos no momento certo, fazem o mundo parecer vivo e dinâmico. Uma mudança súbita no clima pode transformar uma viagem tranquila em um desafio perigoso, um rumor inesperado pode criar um dilema moral para o grupo, e um evento de Assimilação pode reforçar o drama pessoal de um(a) Infectado(a). O(a) Assimilador(a) tem liberdade para aceitar o resultado como está ou adaptá-lo para que se encaixe melhor no tom e no ritmo da sessão.

Essas tabelas podem ser usadas isoladamente ou combinadas. O(a) Assimilador(a) pode escolher uma ou mais para gerar cenas complexas, ou apenas usar os resultados como inspiração para o improviso.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

COMO LER E ROLAR

As tabelas deste capítulo usam um formato **6×6**. Para utilizá-las, é necessário gerar dois resultados, um para a **linha** e outro para a **coluna**. O(a) Assimilador(a) pode escolher um dos resultados na tabela ou rolar aleatoriamente. Para realizar uma rolagem nas tabelas, podemos utilizar 3 métodos de rolagens:

Método Padrão. Role 2◆, some a quantidade total de símbolos obtidos (☠✖🦌) e compare o resultado com a tabela para determinar a linha, depois repita para determinar a coluna.

Este método cria uma distribuição levemente inclinada para resultados intermediários (2, 3 e 4), fazendo com que linhas e colunas centrais sejam mais comuns — o que mantém o jogo dinâmico e evita extremos frequentes.

Resultados Altos. Para encontros mais "relevantes", substitua os dados por ⬟.

Equilíbrio Total. Se não houver dados de Assimilação disponíveis, é possível usar um ■ numérico comum para gerar resultados diretamente de 1 a 6. Esse método gera uma distribuição perfeitamente uniforme: todos os valores têm a mesma chance de ocorrer.

DIFERENÇAS DE PROBABILIDADE

Resultado	2◆	2⬟	1■ Numérico
0–1	16,0 %	11,1 %	16,70%
2	21,0 %	17,4 %	16,70%
3	26,0 %	22,2 %	16,70%
4	21,0 %	22,2 %	16,70%
5	12,0 %	15,3 %	16,70%
6+	4,0 %	11,8 %	16,70%

CLIMA E AMBIENTE

O clima é um dos elementos mais poderosos para criar a atmosfera e tensão em uma sessão. Ele pode transformar uma simples viagem em um desafio memorável, ou dar o tom de urgência para uma cena. Uma chuva torrencial pode forçar os Infectados a procurar abrigo, enquanto um vento seco e carregado de poeira pode tornar a região opressiva e hostil.

Role uma ou mais tabelas para definir como está o clima da região. Misture condições climáticas com eventos para saber como o ambiente foi alterado, use os fenômenos estranhos para trazer tensão para os Infectados ou acrescente os sinais no ambiente para ter uma nova ideia de gancho para exploração.

CONDIÇÃO CLIMÁTICA ATUAL

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Ventos quentes	Nublado leve	Céu limpo	Garoa fina	Calor úmido	Calor extremo
2	Vento frio	Neblina leve	Céu estrelado	Pancadas rápidas	Frio cortante	Frio intenso
3	Rajadas de vento	Nuvens carregadas	Céu encoberto	Trovoadas distantes	Céu amarelado	Céu avermelhado
4	Garoa contínua	Vento irregular	Céu cinza uniforme	Chuva forte	Granizo leve	Granizo intenso
5	Neblina densa	Calor abafado	Céu límpido após chuva	Tempestade	Alagamento local	Tempestade elétrica
6+	Céu fumacento	Ventos constantes	Céu estranho, cor incomum	Céu pesado e silencioso	Chuva torrencial	Nevasca terrível

FENÔMENOS ESTRANHOS OU RAROS

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Pássaros em migração fora de época	Uma estrela visível de dia	Vaga-lumes em massa	Chuvisco de cinzas	Lua pálida	Nuvens em formato incomum
2	Aurora colorida	Luzes piscando no horizonte	Barulho metálico distante	Sussurros no vento	Chuva de poeira	Eclipse parcial
3	Névoa que brilha	Sombra que parece seguir o grupo	Raios sem trovão	Silêncio absoluto	Ondas anormais	Coluna de fumaça à distância
4	Corpos de animais caídos	Nuvens se movendo ao contrário	Relâmpagos verdes	Lua vermelha	Cheiro estranho no ar	Névoa que provoca tosse
5	Vento com cheiro de enxofre	Sol esverdeado	Chuva colorida	Animais agitados	Luz pulsante no céu	Sons de passos sem origem
6+	Estática no ar	Vozes sussurradas	Chuva de insetos	Calor localizado	Som de tambores distante	Vento carregado de feromônios

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

SINAIS NO AMBIENTE

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Pegadas recentes na lama	Som de galhos quebrando ao longe	Cheiro de terra úmida	Berros de animal ferido	Sinais de luta antiga	Silêncio perturbador
2	Passos ecoam no vento	Pequenos desmoronamentos	Carcaças de animais	Nuvens de mosquitos	Vegetação recém-partida	Manchas de sangue secas
3	Marcas estranhas no solo	Cânticos distantes	Fumaça se erguendo	Rastros de carroça	Som metálico isolado	Ossos espalhados
4	Vegetação florescendo fora de época	Árvore caída bloqueando caminho	Troncos riscados por garras	Pegadas humanas indo e voltando	Cheiro doce e enjoativo	Poeira suspensa no ar
5	Som de algo grande na água	Gritos abafados ao longe	Pedra contendo símbolos esculpidos	Sombra que não parece natural	Fios de cabelo ou pelo presos nos galhos	Tronco marcado por cortes
6+	Luz solar atravessa em feixes dramáticos	Ventos carregam vozes	Animais fugindo em debandada	Choro de criança ao longe	Vegetação retorcida e brilhante	Pressão no ar que causa arrepios

EVENTOS AMBIENTAIS

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Produtores suspendem colheitas	Animais ficam mais agressivos	Comerciantes não viajam hoje	Viagem é interrompida por locais	Crianças assustadas se escondem	Comunidade faz oferendas
2	Fogões e fornos não funcionam bem	Lenhadores reclamam da madeira úmida	Barcos são retirados da água	Refúgio ergue barricadas	População murmurando presságios	Reunião emergencial é convocada
3	Caçadores retornam mais cedo	Alimento estraga rápido	Portões do Refúgio são fechados	Animais domésticos adoecendo	Povos vizinhos buscam abrigo	Líder pede ajuda aos Infectados
4	Mitos locais são relembrados	Profetas anunciam fim próximo	Crianças têm pesadelos coletivos	Fogos ou tochas se apagam sozinhas	Aparecem marcas no solo	Um eremita é visto observando a região
5	Pescadores somem misteriosamente	Estradas ficam perigosas	Comunidade raciona recursos	Estranhos pedem passagem	Vozes são ouvidas à noite	Grupos armados são vistos na distância
6+	Uma celebração é adiada	Velhos contam histórias de maldição	Alguém desaparece durante a noite	Estrutura importante desmorona	Sinais de assimilação aparecem	Animais mortos são encontrados ao amanhecer

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

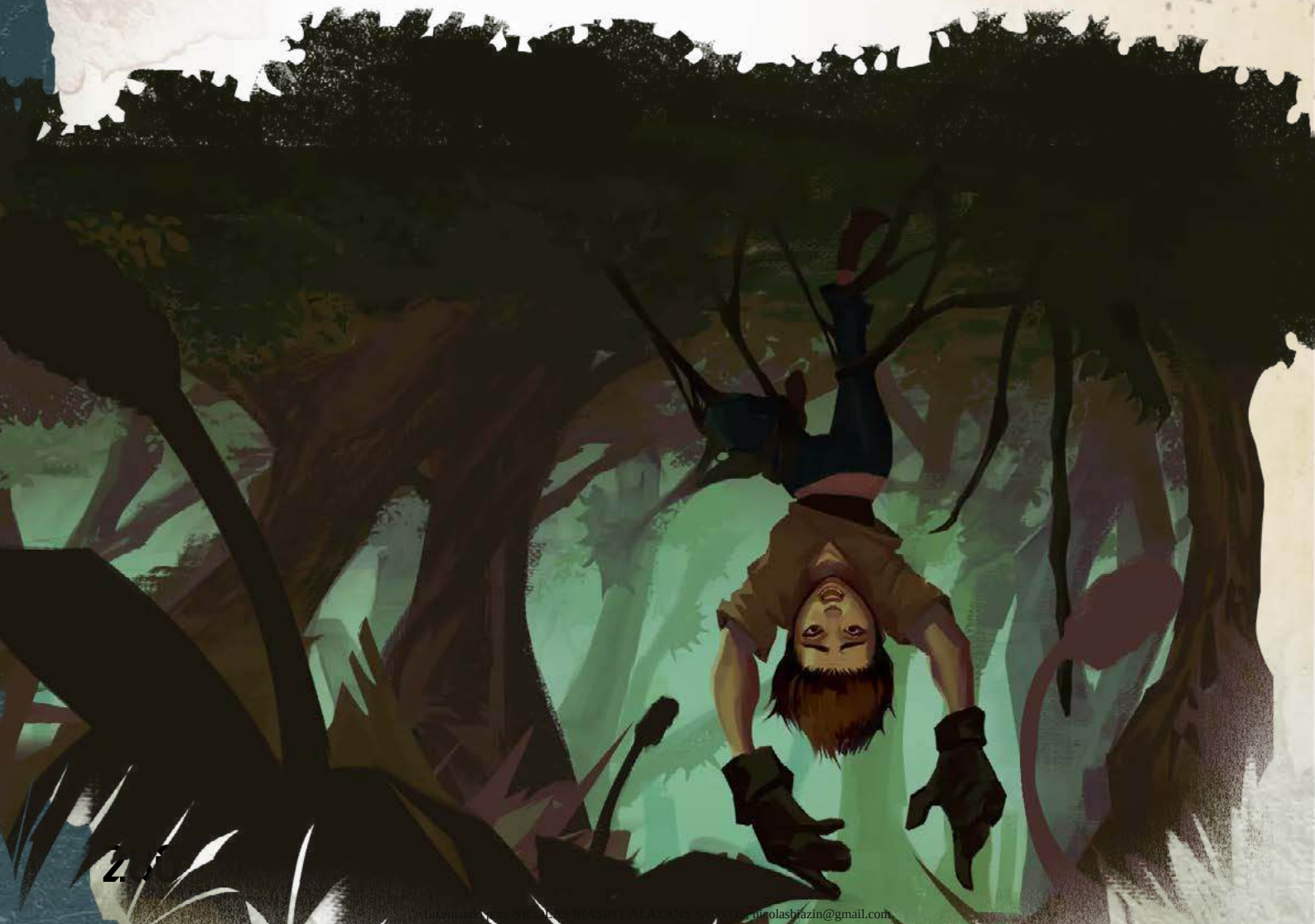
ELEMENTOS DE TERRENO E COMPLICAÇÕES AMBIENTAIS

Mesmo os caminhos mais conhecidos podem esconder perigos, ruínas e segredos. Esta seção ajuda o(a) Assimilador(a) a improvisar elementos de cenário que transformam uma simples viagem ou exploração em uma cena memorável.

Role uma ou mais dessas tabelas quando quiser adicionar textura à exploração. Combine obstáculos, marcos e marcas para criar ambientes ricos em história e tensão.

MARCOS ABANDONADOS

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Altar coberto de musgo	Poço seco	Cemitério esquecido	Estátua tombada	Pedra com inscrições antigas	Totem de madeira rachado
2	Cabana em ruínas	Ponte antiga de pedra	Círculo de pedras ritual	Placa corroída	Marco de fronteira partido	Fogueira ainda quente
3	Restos de um moinho	Torre de vigia caída	Cruzeiro religioso	Pequeno santuário	Relógio de sol partido	Coluna solitária
4	Restos de veículo queimado	Antigo galpão agrícola	Casa de culto abandonada	Mastro com bandeira rasgada	Poço artesiano	Escadaria sem destino
5	Monumento quebrado	Sepulturas rasas	Portão sem muros	Tenda rasgada pelo vento	Estrutura de metal pré-colapso	Ossário ao ar livre
6+	Placa memorial esquecida	Tanque de água vazio	Caminho de pedras esfareladas	Coluna com símbolos desconhecidos	Torre de rádio caída	Arquibancada em ruínas



Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

OBSTÁCULOS NATURAIS

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Ponte quebrada	Tronco bloquea passagem	Deslizamento recente	Areia movediça	Raízes expostas formam barreira	Solo encharcado dificulta passos
2	Escarpa perigosa	Mata fechada	Fenda estreita no solo	Pedra solta no caminho	Trecho inundado	Vento forte quase derruba viajantes
3	Encosta íngreme	Galhos com espinhos	Charco profundo	Pedra gigante caída	Restos de muro desmoronado	Cheiro de gás natural no ar
4	Passagem estreita	Riacho turbulento	Lama pegajosa	Areia que cede sob os pés	Vegetação espessa e retorcida	Colmeia gigante obstrui caminho
5	Corredeira perigosa	Buracos escondidos	Rochas escorregadias	Penhasco repentino	Tronco apodrecido	Arco de pedra instável
6+	Troncos submersos	Galeria subterrânea frágil	Rastro de incêndio	Vegetação cortante	Som de algo se movendo no mato	Estrada tomada por raízes

MARCAS DA ASSIMILAÇÃO

	1	2	3	4	5	6+
0-1	Plantas fluorescentes	Troncos com pulsação visível	Solo com cheiro acre	Solo borbulhando como água	Sons que ecoam sem vento	Carcaça coberta de fungos
2	Mofo colorido em padrões geométricos	Animais petrificados	Folhas com textura carnosa	Cipós que se movem sozinhos	Buracos no solo em padrão radial	Cogumelos gigantes
3	Pedra marcada por secreções	Ossos retorcidos	Árvore com olhos	Insetos se movendo em uníssono	Musgo quente ao toque	Flores que sussurram
4	Peixes mortos na superfície	Névoa com cheiro de ferro	Vegetação em forma de espirais	Área sem sons de pássaros	Esporos no ar visíveis	Restos de ninho mutante
5	Animal parcialmente fundido ao solo	Tronco com membros extras	Galhos cobertos de secreção viscosa	Som de batimentos no chão	Vegetação com formato humanoide	Bicho morto mas intacto e rígido
6+	Padrão circular de grama queimada	Pequenos cristais crescendo	Sangue seco espalhado	Carcaça de mutante recente	Poça de líquido brilhante	Ruído de respiração sem origem

PEQUENAS DESCOBERTAS

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Ferramenta útil enferrujada	Medalhão de família	Bolsa rasgada com grãos	Moedas antigas	Caderno com anotações ilegíveis	Pedaço de armadura antiga
2	Caixa com utensílios	Aljava com poucas flechas	Botas gastas	Fotografia desbotada	Remédios vencidos	Pedaço de bandeira
3	Corda de boa qualidade	Garrafa de vidro	Máscara de proteção quebrada	Caneca de metal	Diário queimado nas bordas	Pingente com símbolo religioso
4	Rede de pesca	Cajado ou bordão	Boneco de pano	Bilhete pedindo ajuda	Brinquedo de madeira	Chapéu de palha
5	Peças de arma quebrada	Mapas rasgados	Pequena escultura	Livro de orações	Caixa com frascos	Peça metálica brilhante
6+	Relíquia de família	Estojo de escrita	Lenço ensanguentado	Cantil amassado	Medalha de guerra	Caixa de ferramentas

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

PERSONAGENS E GRUPOS

Em muitos momentos, os Infectados irão interagir com pessoas e comunidades que o(a) Assimilador(a) não planejou previamente. Para esses casos, estas tabelas ajudam a criar personagens e grupos que parecem vivos, com intenções próprias e ligações com o mundo.

Role uma ou mais tabelas para descrever rapidamente uma Personagem do(a) Assimilador(a), líder de facção ou grupo que os Infectados encontrem. Combine personalidade, motivação e condições para dar profundidade imediata

PERSONALIDADE

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Hostil e agressivo	Medroso e desconfiado	Melancólico	Tagarela incômodo	Fanático religioso	Cínico e sarcástico
2	Bem-humorado	Manipulador	Inquieto	Tranquilo e sereno	Dramático	Sábio, fala por provérbios
3	Orgulhoso	Sedutor	Ressentido	Preguiçoso	Pavio curto	Ingênuo
4	Ambicioso	Curioso	Rabugento	Jovial	Desconfiado	Inspirador
5	Compulsivo	Vaidoso	Frio	Carismático	Deslumbrado	Obsessivo por ordem
6+	Misterioso	Frio e impessoal	Leal até a morte	Bem-intencionado porém imprudente	Aventureiro nato	Visionário

MOTIVAÇÃO

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Sobrevivência imediata	Proteger família	Vingança pessoal	Ganância por poder e controle	Fuga de algo maior	Crença em profecia
2	Recuperar item perdido	Encontrar conhecimento	Reunir aliados	Destruir inimigo	Cumprir promessa	Preservar tradição
3	Expandir território	Encontrar Refúgio seguro	Obter reconhecimento	Busca riqueza material	Se provar digno	Recuperar honra
4	Proteger inocentes	Recrutar novos membros	Investigar mistério	Guardar segredo perigoso	Desafiar autoridade	Servir a um poder maior
5	Criar uma comunidade	Explorar o desconhecido	Propagar ideologia	Reduzir a Assimilação na região	Espalhar o caos	Se sacrificar por causa maior
6+	Encontrar cura para Assimilação	Despertar poder oculto	Libertar alguém	Adquirir tecnologia	Preservar o equilíbrio	Dominar a região

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CONDIÇÃO ATUAL

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Ferido gravemente	Faminto e exausto	Adoecido	Procurado por inimigos	Fugindo de predadores	Em luto
2	Bem alimentado	Equipado acima da média	Em treinamento	De guarda no local	Se recuperando de ferimento	Protegido por guarda-costas
3	Traumatizado por evento recente	Assustado	Perseguido por dívidas	Amaldiçoado (boatos)	Infectado(a) com Assimilação incomum	Dormindo ou inconsciente
4	Confiante em excesso	Armado de forma improvisada	Desertor	Desorientado	Ferido leve	Isolado do grupo
5	Desesperado por ajuda	Passando por escassez	Preparando fuga	Observando em segredo	Machucado mas resistente	Em posição defensiva
6+	Cego e sangrando	Fortemente armado	Reunido com aliados	Em posição de vantagem	Em ritual ou cerimônia	Protegendo algo importante

RELAÇÃO INICIAL COM OS INFECTADOS

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Hostil e pronto para atacar	Amedrontado, tenta fugir	Age com desconfiança	Evita contato	Ameaça velada	Abordagem agressiva
2	Neutro e curioso	Desconfiado, mas disposto a ouvir	Em busca de troca	Testa os Infectados com perguntas	Hospitalidade cautelosa	Tem informação valiosa
3	Quer negociar	Busca estudar os Infectados	Procura aliança	Precisa de guia ou escolta	Oferece recurso em troca de favor	Planeja enganar
4	Aparenta ser aliado	Tem interesses alinhados	Busca mediação para conflito	Quer apresentar líderes locais	Oferece oportunidade única	Traz um dilema moral
5	Vê os Infectados como solução	Admira ou respeita	Quer se unir ao grupo	Tem um presente ou recurso útil	Quer ensinar algo	Quer ser protegido
6+	Reage com entusiasmo	Recebe de braços abertos	Faz festa ou ritual em honra	Reconhece os Infectados de histórias passadas	Considera-os heróis	Está disposto a segui-los

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

RUMORES E BOATOS

As comunidades trocam histórias em mercados, fogueiras e reuniões. Muitas vezes, os Infectados ouvirão rumores antes de presenciar os acontecimentos em si. Essas tabelas ajudam o(a) Assimilador(a) a improvisar o que está circulando pelas bocas do povo — podendo ser verdade, exagero ou pura invenção.

Role uma ou mais tabelas para determinar o tipo de boato, quem o espalhou, qual o tom da história e o que acontece se os Infectados decidirem investigar.

TEMA DO BOATO

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Estranhos estariam chegando à região	Criatura bizarra vista ao longe	Refúgio vizinho passando fome	Descoberta de tecnologia antiga	Líder local em perigo	Desaparecimento misterioso
2	Traição dentro de um grupo	Saqueadores atacando viajantes	Fogo ou explosão em instalação	Ritual estranho em floresta	Item amaldiçoado encontrado	Lenda sobre um tesouro escondido
3	Aparição de espectros	Expedição perdida retorna	Pessoa influente foi assassinada	Envenenamento dos poços	Criança especial nasceu	Sinais de guerra iminente
4	Assombração em ruínas	Monstro devorando gado	Comerciantes vendendo produtos suspeitos	Ruídos em cavernas	Marca de Assimilação gigante surgiu	Cidade próxima sendo evacuada
5	Comunidade isolada ficou silenciosa	Estranha doença se espalha	Caravana desapareceu	Mercadores oferecendo rotas seguras	Líder foragido foi visto	Novo poder militar surgindo
6+	Placas de aviso aparecem de noite	Nuvens em formato estranho	Animal lendário caçado	Artefato desperta curiosidade	Milícia reunindo tropas	Vozes vindas do subsolo

CONSEQUÊNCIA SE INVESTIGADO

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	É falso, mas leva a outro mistério	É verdade, mas pior do que parecia	É verdade, mas alguém tenta impedir os Infectados	Leva a uma emboscada	Evidencia oportunidade de aliança	Desencadeia conflito inesperado
2	É desinformação plantada	Cria rivalidade entre facções	Revela tecnologia esquecida	Conduz a encontro com criatura única	Atrai curiosidade de terceiros	Faz comunidade entrar em pânico
3	Leva a um lugar perigoso	É só superstição, mas cria tensão	Aponta para traidor real	Gera perseguição por bando local	Expõe corrupção de líder	Leva a recurso valioso
4	Descobre-se que é armadilha	Boato antigo que voltou a circular	É início de uma epidemia	Explica fenômeno climático	Atrai interesse de colecionador	Revela origem de um mistério
5	Leva a um dilema moral	É apenas distração para algo maior	Gera medo coletivo	Revela segredo histórico	Atrai novos sobreviventes	Prepara terreno para batalha
6+	É verdadeiro e traz recompensa	Leva a descoberta de comunidade secreta	Faz surgir um novo aliado	Gera reviravolta política	Liga Infectados a profecia	Altera equilíbrio de poder na região

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

FONTE DO BOATO

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Crianças curiosas	Velho sábio da vila	Viajante exausto	Caçador local	Mercador Viajante	Sobrevivente ferido
2	Soldado ou guarda	Exilado que voltou	Pregador fanático	Jovem impulsivo	Mãe protetora	Forasteiro misterioso
3	Trabalhador braçal	Parteiro ou curandeira	Caçador de recompensas	Eremita solitário	Líder de facção menor	Andarilho errante
4	Feirante falante	Dono de taverna	Inventor maluco	Ancião respeitado	Pastor ou líder espiritual	Criança que "viu tudo"
5	Comerciante de passagem	Espião disfarçado	Velha fofoqueira	Camponês assombrado	Resto de bando derrotado	Viajante com dívidas
6+	Sobrevivente de emboscada	Pescador da região	Viajante bêbado	Peregrino devoto	Explorador audaz	Fugitivo de um Refúgio

TOM DO RELATO

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Aterrorizado, fala em sussurros	Esperançoso, como boa notícia	Desdenhoso, como fofoca boba	Apavorado, gesticula demais	Confuso, parece inventar detalhes	Hostil, culpa alguém diretamente
2	Em tom de mistério	Com urgência, pedindo ajuda	Cético, não acredita na própria história	Cômico, tira sarro da situação	Com reverência, como lenda sagrada	Resmungando, como crítica
3	Sussurrado às escondidas	Declarado publicamente	Com tons conspiratórios	Em meio a lágrimas	Rindo de nervoso	Em tom profético
4	Exagerado de propósito	Disfarçado como canção ou rima	Ditado como ameaça velada	Interrompido por prantos	Falado como confissão	Carregado de superstição
5	Com detalhes grotescos	Pouco preciso, cheio de "acho que"	Sério e solene	Descrito como aviso	Em tom de pregação	Com raiva do alvo
6+	Carregado de emoção	Com humor duvidoso	Com orgulho de ter descoberto	Friamente, como dado técnico	Descrito como visão pessoal	Declarado como se fosse certo

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

FAUNA E FLORA ASSIMILADAS

A Assimilação afeta toda a biosfera, criando criaturas e plantas estranhas que podem ser ameaça, recurso ou mistério. Estas tabelas ajudam o(a) Assimilador(a) a gerar mutações únicas, comportamentos inesperados e consequências dramáticas para o encontro.

Role uma ou mais tabelas para criar a criatura ou fenômeno vegetal que os Infectados encontram. Se quiser algo mais bizarro, combine múltiplos resultados ou faça rolagens adicionais para híbridos.

TIPO DE CRIATURA OU PLANTA*

	0-1 (Fungo)	2 (Inseto)	3 (Presa)	4 (Predador)	5 (Planta)	6+ (Ave)
0-1	Parasita – se liga a corpos vivos	Saúva (formiga cortadeira)	Capivara	Onça-pintada	Ipê-amarelo	Arara-azul
2	Luminescente – emite luz em ciclos	Marimbondo-do-cavalo	Paca	Lobo-guará	Jatobá	Harpia
3	Devorador – dissolve matéria orgânica	Irapuã (abelha sem ferrão)	Tatu-galinha	Sucuri	Mandacaru	Coruja-buraqueira
4	Neural – influencia o comportamento de animais	Louva-a-deus	Cutia	Jacaré-do-papo-amarelo	Bromélia-imperial	Tuiuiú
5	Óleo Negro secreção inflamável	Cigarra	Preá	Jaguatirica	Vitória-régia	Araponga
6+	Manipula-Máquinas – interfere em mecanismos	Besouro-rinoceronte	Tapiti (coelho-do-mato)	Tamanduá-bandeira	Embaúba	Gavião-real

*: Role mais de uma vez para misturar tipos e criar híbridos únicos (ex.: predador + fungo → criatura com esporos ofensivos).

COMPORTAMENTO

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Extremamente furtivo	Territorial, não abandona área	Migratório, em bando	Agressivo ao ser provocado	Predador ativo, caçando	Comportamento ritualístico
2	Curioso, observa à distância	Protetor de algo (ninho, artefato)	Vive em simbiose com outra espécie	Ataca sem aviso	Se aproxima apenas à noite	Muda de comportamento na chuva
3	Alimenta-se de restos	Segue Infectados por longos períodos	Finge-se de morto	Se move em emboscadas coordenadas	Persegue apenas fracos ou feridos	Ataca máquinas e não pessoas
4	Covarde, foge de barulho	Territorial apenas em certas luas	Migra sazonalmente	Guarda passagem ou trilha	Só ataca se sentir cheiro específico	Se aproxima de construções
5	Vive escondido no subsolo	Criatura nômade	Hierarquia social rígida	Caça em horários fixos	Parece "brincar" com presas	Persegue apenas portadores de alta Assimilação
6+	Solitário e errante	Vive de emboscadas	Criatura matriarcal/patriarcal	É atraído por sons metálicos	Ataca tudo indiscriminadamente	Foge de outras criaturas maiores

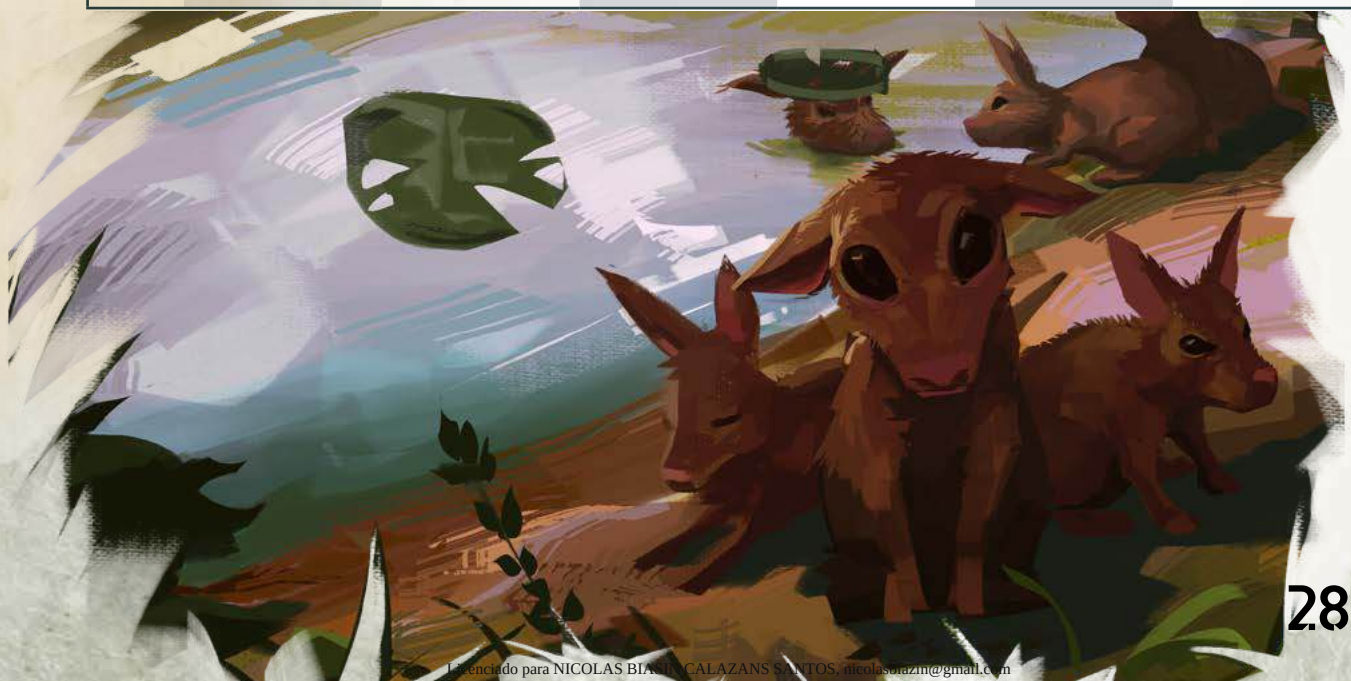
Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CARACTERÍSTICAS DA ASSIMILAÇÃO

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Glândulas tóxicas	Bioluminescência	Exoesqueleto duro	Capacidade de regeneração	Esporos que alteram humor	Pele que muda de cor
2	Absorve matéria orgânica	Corpo transparente	Veneno paralítico	Sangue inflamável	Cheiro forte que denuncia presença	Exala calor intenso
3	Capacidade de eletricidade	Ossos externos pontiagudos	Glândula de ácido	Padrões hipnóticos	Se divide quando atacado	Canta ou emite sons guturais
4	Presença telepática	Feromônios de controle	Pele pegajosa	Espinhos retráteis	Órgão pulsante exposto	Produz névoa densa
5	Se funde ao ambiente	Células capazes de cristalizar	Ossos que crescem para fora	Movimento sem ruído algum	Capacidade de levitar brevemente	Sangue com propriedades curativas
6+	Forma instável	Olhos extras em locais improváveis	Boca onde não deveria ter	Corpo segmentado	Carapaça feita de metal	Produz secreção nutritiva

EFEITO NO AMBIENTE OU NOS INFECTADOS

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Vegetação ao redor morre	Chão fica fértil e floresce	Animais fogem da área	Região fica em silêncio	Esporos afetam sentidos	Causa alucinações
2	Atrai predadores maiores	Atrai viajantes ou curiosos	Produz luz à noite	Cria caminhos naturais	Água próxima fica turva	Água próxima fica potável
3	Gera sensação de medo	Gera sensação de euforia	Irrita pele de quem passa	Deixa cheiro persistente	Deixa rastro brilhante	Marca Infectados por dias
4	Comunidade local evita a área	Comunidade local venera criatura	Cria novos biomas	Consome restos de metal	Espalha-se rapidamente	Serve de abrigo natural
5	Faz surgirem ruídos estranhos	Atrai insetos em enxame	Provoca clima diferente (chuva, neblina)	Causa mutações em plantas locais	Faz Refúgios reforçarem defesas	Faz Refúgios mandarem caçadores
6+	Se morta, apodrece o local	Se morta, fertiliza o solo	Infecta quem entra em contato	Cria competição entre Personagens	Gera medo coletivo	Gera culto ou seita de idólatras



Licenciado para NICOLAS BIAGIO CALAZANS SANTOS, nicolas.biazin@gmail.com

COMPLICAÇÕES EM CONFLITO

Combates no mundo pós-colapso raramente são limpos ou previsíveis. O ambiente pode ceder, aliados e inimigos podem chegar sem aviso, e eventos aleatórios podem transformar uma luta simples em uma cena memorável.

Role uma ou mais tabelas durante um combate para adicionar uma reviravolta. Combine os resultados para criar encontros caóticos e dinâmicos.

INTERVENÇÕES EXTERNAS

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Terceiro grupo chega e ataca todos	Terceiro grupo chega e ataca apenas um lado	Reféns aparecem em cena	Personagem importante foge	Personagem importante é capturada	Veículo entra na área
2	Feras invadem o combate	Surge uma criatura assimilada	Refúgio vizinho intervém	Milícia local impõe ordem	Mercadores armados oferecem ajuda	Fanáticos entram em transe no meio do combate
3	Aliados atrasados chegam para ajudar	Grupo rival chega para se vingar	Criança corre para o meio da luta	Sobrevivente ferido pede socorro	Animais de carga se soltam	Disputa entre facções se intensifica
4	Líder de uma facção surge	Emissário diplomático interrompe Conflito	Espião é revelado	Velho inimigo surge	Aparição de amigos inesperados	O combate chama atenção de quem estava longe
5	Oponentes iniciam rendição	Um dos lados se divide e trai seus aliados	Curandeiros chegam para socorrer	Líder rival desafia para duelo	Grupo neutro propõe negociação	Testemunha importante se esconde
6+	Criatura lendária aparece	Evento climático radical interrompe luta	Estrangeiros oferecem acordo	Sobreviventes se aproveitam do caos	Refúgio local fecha os portões	Rebeldes se juntam ao combate

CONDICIONANTES E ACONTECIMENTOS ALEATÓRIOS

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Todas as ações devem ser rápidas (apenas ações curtas)	Todos devem se mover a cada turno	Testes dependem de *Reação* como Instinto	O conflito deve ser encerrado rapidamente ou algo terrível ocorre	Qualquer dano causa condição extra, como sangramento	Ninguém pode usar armas de fogo sem risco de acidente
2	A cada turno algo novo entra no campo	Ataques à distância sofrem penalidade	Oponentes têm medo e fogem após primeira baixa	Condição climática piora a cada rodada	Silêncio absoluto impede qualquer comunicação verbal	Um lado luta apenas para atrasar o outro
3	Personagem aleatória é alvo prioritário	O combate é observado por terceiros que julgam ações	Os lados trocam prisioneiros ou informações no meio da luta	Um recurso importante pode ser destruído se ninguém agir	Há limite de tempo para salvar um inocente	A batalha deve ser vencida sem matar ninguém
4	Um dos lados está moralmente em vantagem	Ferimentos causam intenso sangramento	Armas improvisadas se tornam necessárias	A luta acontece em várias frentes simultâneas	Cada rodada revela novo perigo	Oponentes parecem sob efeito de entorpecentes
5	Testes de medo são frequentes	Um evento de Assimilação ativa mutações aleatórias	Estruturas do local sofrem dano progressivo	Criaturas do ambiente reagem ao combate	Voz misteriosa influencia os lutadores	Os mortos "voltam" de forma grotesca
6+	Perder aqui muda a reputação do grupo	Ganhar sem ferir inimigos gera vantagem futura	Ninguém pode usar poderes de Assimilação	Objetivo é capturar, não eliminar	Sofrer dano reduz D▶	Qualquer tiro errado pode atingir aliado

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

EVENTOS SÚBITOS

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Enxame de insetos entra em cena	Estrutura cede sob o peso	Incêndio se espalha	Tiro ou ruído distante assusta todos	Reforços chegam para os Infectados	Reforços chegam para os antagonistas
2	Solo se rompe	Buraco abre no chão	Explosão inesperada	Armadilha é ativada	Arma de grande impacto dispara	Um veículo chega no meio do Conflito
3	Animal selvagem invade o local	Criatura assimilada surge	Poça de líquido inflamável explode	Estrada bloqueada	Ponte ou passarela desaba	Parte do campo se inunda
4	Surge um aliado inesperado	Inimigo foge e retorna depois	Explosão de gás natural	Vento derruba objetos	Estrutura cai e prende uma personagem	Munição ou suprimentos se perdem
5	Teto ou copa de árvore desaba	Barulho atrai atenção indesejada	Arma falha de forma dramática	Chuva começa de repente	Cegueira temporária em alvo aleatório	Inimigos entram em pânico
6+	Fogo se alastra rapidamente	Luz se apaga e escuridão toma conta	Algo desmorona separando os combatentes	Explosão causa confusão geral	Personagem importante é ferida	O terreno muda drasticamente

CONDIÇÕES QUE ALTERAM O TERRENO

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Chamas bloqueiam parte do caminho	Fumaça densa reduz visibilidade	Desmoronamento parcial do cenário	Ventos fortes desviam projéteis	Nevoeiro cobre o campo	Ácido ou veneno escorre pelo chão
2	Formação de poças escorregadias	Estruturas frágeis ameaçam cair	Poeira no ar dificulta respiração	Rochas ou móveis caídos criam cobertura	Chuva intensa dificulta disparos	Vento carrega brasas em direção aos combatentes
3	Lodo dificulta movimentação	Grama ou folhas pegam fogo	O chão está quente demais	O terreno começa a afundar	Areia levanta e ofusca visão	Vento derruba tochas
4	Lama prende os pés	Terreno fica instável	Criatura gigante pisa no campo	Estruturas cedem tornando terreno perigoso	Partículas no ar irritam olhos	Restos de entulho bloqueiam rota de fuga
5	Esporos se espalham	Raios caem próximos	O campo fica escorregadio	Terreno inclinado dificulta equilíbrio	Sons estranhos confundem sentidos	Vibração no solo assusta montarias
6+	Arbustos e raízes atrapalham	Luz do sol ou lua cega em certos ângulos	Enxame morde e pica	Água invade terreno	O calor sufoca	Ondas ou maré interferem no combate

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

OBJETOS, RELÍQUIAS & ITENS PERDIDOS

Nem todo item encontrado precisa ser apenas um pedaço de sucata ou um recurso útil. Objetos podem carregar histórias, mistérios ou implicações sociais que tornam a cena memorável. Estas tabelas ajudam o(a) Assimilador(a) a improvisar descobertas, que podem servir como pistas, recompensas ou dilemas.

Combine os resultados das quatro tabelas para gerar um item com significado. O objeto pode ser usado como simples curiosidade ou como gatilho para novos eventos na campanha.

TIPO DE OBJETO

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Ferramenta antiga	Arma quebrada	Máscara ou capacete	Livro ou pergaminho	Peça de joalheria	Relicário ou amuleto
2	Cantil ou frasco	Estátua pequena	Bandeira rasgada	Caixa trancada	Medalhão	Brinquedo antigo
3	Máquina portátil	Instrumento musical	Talismã de culto	Cajado ou cetro	Bússola ou mapa	Relíquia tecnológica
4	Vasilha de cerâmica	Partes de armadura	Caixa com frascos	Boneco ou ídolo	Ferramenta de precisão	Relógio antigo
5	Símbolo de autoridade	Bandeira ou estandarte	Adorno de vestimenta	Tecido com brasão	Peça ritualística	Máscara de cerimônia
6+	Caixa de música	Símbolo religioso	Cartas ou diário	Escultura rudimentar	Objeto feito de osso	Caixa lacrada e selada

POTENCIAL NARRATIVO

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	É procurado por colecionadores	Atrai saqueadores quando exibido	Contém pista para outro lugar	Exige tipo de uso específico	Está infestado de insetos assimilados	É chave para desbloquear algo
2	Vale muito para facção local	Pode ser trocado por suprimentos	Despertará ira de locais, se levado	Gera inveja entre Personagens	É relíquia que remete uma profecia	É cobiçado por inimigo poderoso
3	Pode ser usado para chantagem	É prova de crime	Faz surgir novos aliados	É símbolo de união	Pode ser restaurado e usado	Se destruído, causa grande perda
4	É alvo de culto ou seita	Revela verdade inconveniente	Pode ser vendido a bom preço	É inútil mas sentimental	Provoca conflito entre comunidades	Desperta medo onde for exibido
5	Se estudado, revela segredos	É protegido por Assimilado	Pode atrair criatura mutante	É peça para tecnologia perdida	Reforça fé de Personagens	Reacende uma lenda esquecida
6+	Desencadeia caça ao tesouro	Atrai caçadores de recompensa	Pode libertar algo preso	Inspira um novo seguidor	Serve de símbolo de esperança	Muda a reputação dos Infectados

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

ORIGEM OU HISTÓRIA

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Feito antes do Colapso	De uso militar	Símbolo religioso importante	Objeto de criança desaparecida	Relíquia de uma família rica	Propriedade de facção inimiga
2	Pertencia a um herói local	Objeto de colecionador	Herança de viajante	Usado em ritual ou casamento	Pertencia a inimigo derrotado	Criado por inventor famoso
3	Boato: objeto amaldiçoado	Símbolo de paz	Usado em guerra antiga	Contém nomes gravados	Tem inscrição em língua esquecida	Último vestígio de um vilarejo
4	De comunidade isolada	Artefato de pesquisa	Presente de liderança antiga	Usado em execução pública	Feito de material raro	Lenda diz que é sagrado
5	Marca de grupo criminoso	Símbolo de resistência	Relíquia de templo destruído	Peça de uma coleção maior	Criado com técnica perdida	Último item de uma linhagem
6+	Item de cientista desaparecido	Tesouro de piratas locais	Peça de armamento proibido	Usado em juramento de sangue	Lembrança de amor impossível	Disputado por duas facções

ESTADO DE CONSERVAÇÃO

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Quebrado em vários pedaços	Enferrujado	Molhado ou cheio de limo	Sujo de sangue seco	Funcional mas desgastado	Em ótimo estado
2	Encharcado de óleo ou graxa	Empoeirado	Esfarelando ao toque	Brilhante como novo	Cheirando a mofo	Parcialmente derretido
3	Com rachaduras	Coberto de fungos	Congelado ou ressecado	Repleto de marcas de uso	Decorado com cuidado	Desmontado em peças
4	Pedaços faltando	Coberto de teias	Tinge as mãos ao toque	Untado com gordura	Apresenta reparos antigos	Conservado em embalagem
5	Fragmentado mas legível	Deformado por calor	Levemente corroído	Bem polido	Estranhamente intacto	Congelado no tempo
6+	Malcheiroso	Queimado nas bordas	Brilhando levemente	Envernizado	Com cheiro familiar	Com sinais de contaminação

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiasin@gmail.com

EFEITOS MENTAIS

A mente dos Infectados é tão vulnerável quanto o corpo. O cenário hostil, os perigos constantes e a própria Assimilação podem gerar mudanças profundas no psicológico dos personagens.

Role quando quiser reforçar a tensão mental, após eventos traumáticos, consequências da perda de Determinação ou quando o(a) Infectado(a) é exposto(a) a alterações causadas pela Assimilação.

PESADELOS E VISÕES

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Sonha que está sendo devorado vivo	Revive morte de aliado	Sonha que perde o corpo e vira névoa	Sonho repetitivo de queda	Visões de sangue no chão ao acordar	Sonho lúcido que parece profecia
2	Alucina ver sombras onde não há	Vozes o chamam pelo nome	Vê uma figura observando de longe	Sonho com luzes pulsantes	Acorda chorando sem lembrar por quê	Sonha que é caçado
3	Sonha que está preso em raízes	Sonha com olhos o observando	Sonho com transformação grotesca	Sonho em que todos amigos viram inimigos	Sonho com catástrofe iminente	Sonho com lugar que nunca visitou
4	Pesadelo o deixa exausto	Sonho em que está sozinho no mundo	Sonho em que o mundo está calmo demais	Sonho de queda sem fim	Sonho onde fala língua desconhecida	Sonho que parece aviso divino
5	Sonha que perde habilidades	Sonha que está no corpo de outra pessoa	Sonha que alguém o vigia na vida real	Sonho em que é culpado por algo terrível	Sonho com monstros sussurrando segredos	Sonho em que é elogiado por um ser desconhecido
6+	Sonha que vê o Colapso acontecer	Sonha que é um Assimilado completo	Sonha que trai o grupo	Sonho de que está se afogando	Sonha que é observado	Sonho que mostra evento futuro

TRAUMAS E CONSEQUÊNCIAS

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Perde a confiança nos aliados	Começa a se isolar	Acredita que está sendo seguido	Vê vultos com frequência	Desenvolve medo de lugares fechados	Desenvolve medo de lugares abertos
2	Acha que está contaminado	Desenvolve desconfiança	Desenvolve desejo de ferir inimigos brutalmente	Começa a ter lapsos de memória	Fica com fala fragmentada	Não confia em nenhuma decisão do grupo
3	Passa a sentir cheiros inexistentes	Desenvolve medo de dormir	Pensa em abandonar o grupo	Torna-se agressivo sem motivo	Tem ataques de riso inadequados	Passa a falar de si na terceira pessoa
4	Tem crises de pavor	Começa a falar sozinho	Pensa em se entregar para Assimilação	Sente atração pela dor	Fica obcecado com morte	Desenvolve apego doentio a objeto
5	Passa a ver cores distorcidas	Perde interesse em viver	Acha que ouve a Assimilação ou outro ser	Começa a cantarolar em momentos estranhos	Sente necessidade de provar valor constantemente	Passa a achar que o mundo é uma mentira
6+	Desenvolve tique nervoso	Não consegue olhar nos olhos dos outros	Passa a colecionar partes de animais	Começa a ter visões de sangue	Pede ajuda a seres invisíveis	Desenvolve mania de perseguição extrema

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

OBSESSÕES

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Obsessão por limpar as mãos	Não para de contar passos	Precisa tocar em certos objetos	Guarda tudo que encontra	Coleciona pequenos ossos ou dentes	Reza antes de cada ação
2	Obsessão com número específico	Obsessão por simetria	Repetir falas ou gestos	Organiza coisas ao redor sem parar	Fala sozinho baixinho	Verifica várias vezes o mesmo item
3	Compulsão por olhar atrás de si	Obsessão por anotar tudo	Precisa carregar um talismã	Fica repetindo nomes de aliados	Evita pisar em certos lugares	Segue sempre o mesmo caminho
4	Obsessão com fogo	Fascínio por sangue	Medo de ficar sujo	Guarda comida escondida	Sussurra quando está nervoso	Reconta sempre a mesma história
5	Obsessão por vigiar os outros	Medo de dormir sozinho	Fica contando ferimentos dos outros	Não consegue jogar nada fora	Precisa confirmar identidade de todos	Limpa armas obsessivamente
6+	Rito pessoal antes de dormir	Medo de ser esquecido	Fala com mortos	Marca a própria pele com símbolos	Faz perguntas repetidas	Desenha o mesmo símbolo em tudo

PEQUENAS CRISES

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Grita de repente	Cai no chão tremendo	Fica catatônico por um turno	Começa a rir alto	Ataca alguém ao alcance	Sai correndo em direção aleatória
2	Chora sem parar	Se esconde atrás de algo	Canta em voz alta	Desmaia por segundos	Quebra objeto importante	Pede desculpas para inimigo
3	Fala algo que não devia	Começa a falar em outra língua	Tem uma epifania (informação útil)	Perde noção de tempo	Entra em transe por minutos	Fica repetindo uma frase
4	Arranca parte da própria roupa	Fica agressivo contra aliado	Tenta ferir a si mesmo	Fica paralisado de medo	Ri de forma perturbadora	Tem alucinação visual forte
5	Aponta para algo inexistente	Esquece quem são os aliados	Fica mudo por horas	Age como se fosse outra pessoa	Fala como se estivesse possuído	Perde o controle das mãos
6+	Faz discurso profético	Implora por misericórdia	Se ajoelha e ora	Age como se estivesse vendo algo belo	Sente gosto de sangue	Surtos se tornam recorrentes e piores

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

EVENTOS DA ASSIMILAÇÃO

A Assimilação se manifesta de maneiras imprevisíveis: altera paisagens, corrompe corpos, distorce percepções e influencia até a vida em comunidade. Estes fenômenos podem ser presságios, perigos ou oportunidades, sempre lembrando que a Assimilação nunca é estática.

Role uma ou mais tabelas para criar fenômenos estranhos ligados à Assimilação. Combine resultados para dar profundidade ou para marcar a transição de uma cena comum para algo perturbador.

MANIFESTAÇÕES NO AMBIENTE

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Chão pulsante como se fosse vivo	Água borbulha sem calor	Árvores se inclinam em direção ao grupo	Névoa com cores estranhas	Rochas respiram lentamente	Vegetação cresce e se move em minutos
2	Sons saem do solo	Luz solar distorcida	Sombra se move sozinha	Flores se abrem à noite	Vento sopra em círculos	Raios surgem sem nuvens
3	Grama corta como lâmina	Raízes se estendem para agarrar	Fungos cobrem área em horas	Odores doces enjoam	Águas ficam turvas de repente	Pássaros voam em padrões geométricos
4	Terreno se torna quente demais	Frio intenso e repentino	Paredes de pedra suam líquidos	Estruturas vibram sem razão	Névoa impede ver rostos	Ecos repetem palavras erradas
5	Animais se movem em uníssono	Insetos formam símbolos	Cores ficam invertidas	Céu parece rachado	Clarões repentinos	Sons metálicos no vento
6+	Vegetação tem olhos	Troncos com bocas	Cristais brotam do chão	Penhascos tremem levemente	Árvores sangram se cortadas	Som distante de coros humanos

MUTAÇÕES TEMPORÁRIAS NOS INFECTADOS

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Pele cria padrões vivos	Voz ecoa distorcida	Olhos brilham no escuro	Força aumenta por instantes	Crescem unhas ou garras	Membros se alongam
2	Sangue fica luminoso	Pele fica fria como gelo	Corpo emite cheiro estranho	Respiração visível mesmo no calor	Ossos estalam alto	Língua se bifurca
3	Pele fica translúcida	Cabelos ou pelos caem	Crescem escamas	Corpo se cobre de fungos	Voz muda completamente	Corpo pulsa em sincronia com outro(a) Infectado(a)
4	Movimento fica errático	Reflexos aumentam	Corpo treme involuntariamente	Dedos se multiplicam e retraem	Feridas cicatrizam rápido demais	Pele expele secreção ácida
5	Visão se amplia demais	Ouvem sons longínquos	Corpo se enrijece	Pele cria pequenas placas	Sangue muda de cor	Lábios murmuram sozinhos
6+	Infectado(a) cria luz ao tocar algo	Corpo se distorce levemente	Sente gostos inexistentes	Pele racha e fecha de novo	Dentes extras aparecem	Corpo parece "não pesar"

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

EFEITOS SENSORIAIS

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Cheiro de enxofre constante	Sussurros no vento	Ecos atrasados na fala	Visões duplicadas	Toque causa dor leve	Paladar alterado drasticamente
2	Cor do mundo muda por minutos	Escuridão engole luz	Sons metálicos surgem do nada	Visão embaça em ondas	Pele sente calor inexistente	Audição capta vozes distantes
3	O ar parece mais denso	Sons graves demais	Luz pisca em intervalos regulares	Animais soam como humanos	Vozes familiares ecoam	Palavras surgem na mente sem origem
4	Fala sai invertida	Sons desaparecem subitamente	Tudo parece maior	Tudo parece menor	Visões de insetos rastejando	Vento sopra palavras incompletas
5	Sombra se move independente	Reflexos mostram outra face	Barulho de água corrente sem fonte	Vozes múltiplas dentro da cabeça	Cheiro de ferro constante	Alucinações rápidas e vívidas
6+	Luz verde paira no ar	Ruído coletivo de batimentos cardíacos	Sentidos se misturam (ver sons, ouvir cores)	Céu pisca como estroboscópio	Rosto de aliados parece estranho	Sons de passos seguindo o grupo

REPERCUSSÕES SOCIAIS

	0-1	2	3	4	5	6+
0-1	Comunidade entra em pânico	Grupo cria culto ao fenômeno	Ninguém quer falar sobre o ocorrido	Profetas dizem que é sinal divino	Líder local é desafiado	Povos rivais usam como justificativa para guerra
2	Refúgio inteiro faz oferendas	Fuga em massa da região	Sobreviventes exigem intervenção	Pessoas acusam Infectados	Surgem boatos de maldição	Pessoas clamam por sacrifício
3	Facções disputam controle do local	Povoado isola Infectados	Comunidade declara tabu	Estrangeiros vêm investigar	Velhos rituais retornam	Todos se tornam mais agressivos
4	Inocentes são caçados como culpados	Crianças passam a ter visões	Sacerdotes realizam ritos	Fanáticos começam a pregar	Alguém clama ser o Escolhido	O fenômeno gera uma nova religião
5	Pessoas têm sonhos iguais	Povos rivais se unem contra ameaça	Rumores se espalham rápido	Comunidade exige abandonar área	Anciãos dizem que já aconteceu antes	Jovens querem desafiar o fenômeno
6+	Artefatos ligados ao fenômeno são venerados	População se divide entre crer e negar	Exilados retornam por medo	Pessoas migram para perto	Mensagens em símbolos aparecem	O fenômeno é interpretado como profecia

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

JOGO SOLO

Assimilação RPG pode ser jogado em grupo, mas também possui regras para caso alguém queira jogar sozinho. Esta modalidade é conduzida por meio de anotações em um diário, físico ou digital, onde seu(-sua) jogadora registra os acontecimentos, as decisões e as consequências da jornada de seu Narrador, como é chamado a personagem que escreve o diário dentro desse mundo assimilado.

A narrativa é guiada por três elementos principais: Narrador(a), Contrapontos e Mapa. Toda a história se desenvolve por meio deles e das decisões tomadas pelo(a) jogador(a) na condução da história.

NARRADOR(A)

É a personagem que o(a) jogador(a) interpreta como autor(a) dos registros do diário. Se por qualquer razão na história o(a) Narrador(a) vier a falecer, ele(a) pode ser substituído por um dos seus Contrapontos.

CONTRAPONTOS

São dois aliados que acompanham o(a) Narrador(a) desde o começo do registro no diário. Cada um representa um extremo de uma questão que a narrativa deve explorar, como esperança/fatalismo, fé/pragmatismo, ordem/liberdade, honra/lealdade ou humanidade/assimilação. O(a) jogador(a) deve criar uma ficha para cada um desses três Infectados, pois todos eles serão desafiados.

MAPA

Trata da Região ou Área em que o(a) Narrador(a) está no começo do diário. Se desejar, o(a) jogador(a) pode criar as Regiões e um Refúgio que sirva como ponto de partida, ou utilizar alguma das opções oferecidas neste livro. Esta parte é importante pois define tanto os biomas como os marcos geográficos por onde seu protagonista pode explorar.

O registro do diário começa com os três elementos, onde o(a) jogador(a) escreve como o(a) Narrador(a) sempre em primeira pessoa, com exceção das fichas, que devem ser desconsideradas como registro da personagem. Depois de fazer essas anotações iniciais, o(a) jogador(a) deve fazer um registro diário, considerando uma hora que faça sentido o(a) Narrador(a) parar para fazer o registro, geralmente pela manhã ou ao anoitecer.

Não existe um formato único de registro do(a) jogador(a), pode ser em um caderno, planilha, mural, arquivo de texto, gravação de áudio ou uma combinação desses meios. De modo geral, em jogo se considera que o(a) Narrador(a) faz as suas anotações em um caderno, mas pode ter eventualmente um laptop, um gravador de fita ou outro meio tecnológico resgatado.

A cada inserção do diário, o(a) jogador(a) pode comentar sobre lugares encontrados, personagens conhecidos e eventos enfrentados pelo(a) Narrador(a) e seus aliados, assim detalhes sobre como anda o relacionamento entre eles e outros personagens, tudo até aqui tirado da imaginação do(a) jogador(a) e do que ele(a) consulta das tabelas e dos oráculos. O importante aqui é manter a consistência e evitar contradições que não façam sentido, permitindo que a narrativa cresça e se desenvolva de forma orgânica. O objetivo é criar um arco narrativo fechado, explorando os dilemas e os perigos que esse mundo impõe.

S BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

TABELAS E ORÁCULOS

Para acrescentar um aspecto de imprevisibilidade, o(a) jogador(a) deve se valer de Testes de Criação (pag. 277) e dos Oráculos apresentados a seguir. Basta lembrar que uma vez que for realizada a rolagem, seu resultado entra na história.

Durante a história, os sobreviventes podem viajar pelo mapa; interagir com os personagens, grupos e comunidades que encontrarem; procurar por equipamentos, artefatos ou recursos; sempre podendo se valer dos testes mais apropriados que o(a) jogador(a) imaginar pertinentes. No entanto, as coisas devem complicar de verdade quando entrarem os Conflitos.

CRIAÇÃO DE CONFLITOS

Talvez o momento em que o(a) jogador(a) mais se posiciona como Assimilador(a) dentro da narrativa é quando ele cria os Conflitos a serem enfrentados pelos Infectados (pag. 194). Tais registros também devem ser desconsiderados como anotação do(a) Narrador(a), mas logo na sequência o(a) jogador(a) deve escrever como a situação foi enfrentada.

Seja por meio de arcos em cima de só um conflito ou de uma série de acontecimentos, o(a) jogador(a) deverá criar histórias com início, meio e final apropriados. A disputa entre os Contrapontos deve puxar para um dos lados a depender dos desdobramentos.

ORÁCULOS

Role 2◆ ou 2⬟ e conte a quantidade de símbolos, ou 1■ Numérico

Resultado	Encruzilhada	Disposição	Relacionamento	Destino
0-1	Não/Esquerda /Baixo/Zero	Enfezado	Ressentimento	Catastrófico
2	Não/Esquerda /Baixo/Zero	Má Vontade	Antipatia	Infeliz
3	Não/Esquerda /Baixo/Zero	Agitação	Indiferença	Desfavorável
4	Sim/Direita /Cima/Um	Tranquilidade	Simpatia	Favorável
5	Sim/Direita /Cima/Um	Boa Vontade	Admiração	Afortunado
6+	Sim/Direita /Cima/Um	Generosidade	Gratidão	Maravilhoso

Resultado	Refúgio	Crime Local	Demanda	Negociação	Confraternização
0-1	Fraco	Traição	Busca /Captura	Intimidação	Funeral
2	Medíocre	Assassinato	Resgate	Comércio	Despedida
3	Considerável	Furto/ Roubo	Escolta	Acordo	Comemoração
4	Forte	Calúnia	Investigação	Aliança	Recepção
5	Poderoso	Agressão	Vigília	Solicitação	Campeonato
6+	Grandioso	Difamação	Exploração	Doação	Casamento

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

SUGESTÕES DE TRAMAS

Cada sessão de jogo solo começa com um registro que serve como ponto de partida da aventura à escolha do(a) Jogador(a). Com ou sem êxito, ela termina com uma revelação ou questionamento no qual o(a) Narrador(a) filosofa ou deixa anotada a sua conclusão.

COMBATE: Para começar uma história com o pé na porta direto na ação, podemos ser apresentados a um começo que se desdobra imediatamente no Conflito. Se por um acaso o(a) Narrador(a) morrer, a sessão pode continuar pelo diário de um dos Contrapontos no seu lugar.

> "Fomos acordados antes do alvorecer. Os filhos da dona Altamira desapareceram e há rastros de que foram arrastados para a mata."

> "Amanhã pegaremos uma estrada perigosa que corta um pedaço grande da viagem, não duvido que vamos encontrar resistência."

> "Somos poucos, mas estamos protegidos por uma muralha. Creio que esses saqueadores não vão ter a audácia de nos atacar se nos virem alertas."

> "As armadilhas que deixamos foram movidas de lugar. Alguém passou por aqui e sabia onde não pisar. Não sei mais se somos caçadores ou caça."

> "Uma criança voltou correndo do lago congelado e disse que viu uma criatura estranha. É melhor vermos logo do que se trata."

> "O coitado do Omir foi feito cativo da gangue de motoqueiros na velha ruína da colina e só vejo uma forma de resgatá-lo. Deus nos abençoe."

EXPLORAÇÃO: Os Infectados com frequência conhecem regiões novas em suas viagens, mas por mais que sejam familiarizados com determinados biomas, a Assimilação pode ter alterado a vida local e guardado surpresas.

> "Não quero admitir, mas estamos perdidas nesse pântano. Além dessa água lodosa até cintura, é preciso tomar cuidado em todas as direções."

> "Do alto da entrada do vale já deu para ver como a mata ali é diferente, com árvores de folhagens de cores variadas e aves bizarras enormes."

> "Encontramos uma ruína pelo caminho, velha e interessante demais para ser ignorada. O povo do refúgio vai gostar de saber disso."

> "Os moradores dizem que a montanha é maldita e engole quem tenta escalá-la. Amanhã pretendo descobrir se é aviso ou superstição."

> "Estamos presos há um mês nessa fazenda graças à tempestade incessante, agora precisamos sair para achar comida ou morrer de fome."

> "A bússola e o relógio enlouqueceram assim que entramos naquela cratera colossal. Algo de muito errado aconteceu por aqui."

INVESTIGAÇÃO: Tudo começa com a apresentação de um enigma de uma ou mais perguntas, seguida por cenas em que os Infectados terão oportunidades de juntar as pistas necessárias. Um jogo solo trata sobre a construção de suposições e elementos factuais mais simples do que em um jogo com Assimilador, que precisa tomar muito cuidado para não haver apenas um caminho certo para encontrar a solução do mistério. No final, é importante que a história possa continuar mesmo sem êxito.

> "Apesar de sermos bem recebidos no refúgio do laboratório, logo pediram nossa ajuda na busca por certos itens dos estudos conduzidos ali."

> "O acampamento estava de pé, mas não achamos ninguém vivo. Preciso descobrir quem conduziu essa chacina antes que eles possam voltar."

> "Os caminhões nunca chegaram. Na estrada, só encontramos as marcas de pneus que seguiram numa outra direção. Vamos seguir os rastros."

> "Identificamos uma mensagem pedindo socorro que repete sem parar pelo rádio. Jessica disse que sabe de onde vem e gostaria de dar uma olhada."

> "A cura dessa doença horrível está nas mãos da médica, então devemos ser rápidos para ajudá-la no que ela nos pedir."

> "Seguindo o diário, a comunidade abandonada está próxima. Agora só precisamos descobrir os segredos que o autor omitiu."

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

REFÚGIO: Iniciantes não precisam se preocupar com as regras de regiões, refúgios e recursos, basta concentrar a atenção nos desdobramentos das relações dentro de uma comunidade e o que pode ser feito para melhorá-la ou evitar problemas. Para quem deseja se aventurar pelas dificuldades em administrar um refúgio, não vão faltar cuidados, planejamentos e missões a serem conduzidos.

"Nosso suprimento de remédios está acabando e ainda não decidimos onde tentaremos encontrar mais. Precisamos definir isso o quanto antes."

"Estamos encontrando dificuldade para achar ou construir as peças que faltam para terminar um moinho decente e melhorar nossa produção."

"A filha do burgomestre começou a namorar às escondidas com um dos paramilitares que estão aqui de passagem. Isso não vai dar certo."

"Como alguns de nós fomos mais afetados pela doença, precisamos reorganizar os trabalhos aqui para que não nos falte nada vital."

"Essa raiz de mascar azulada se tornou um vício por aqui. Dizem que deixa alerta e alivia as dores, mas não creio que tudo são flores nesta vida."

"Com a morte do engenheiro, somos forçados a encontrar um novo construtor para não termos problemas futuros na manutenção do refúgio."

JORNADA: Longas viagens são recorrentes no universo de Assimilação RPG, onde diferentemente do que ocorre na exploração, os Infectados cruzam por várias regiões e áreas para alcançar um destino distante. Rotas precisam ser traçadas, provisões organizadas e planos discutidos, ou seja, a história poderia começar com o planejamento e os preparativos, ou então com ambos definidos para os Infectados começarem partindo ou pelo caminho.

"Nossa viagem pelo mar deve durar duas semanas seguindo a costa e devemos fazer três paradas pelo caminho. Dizem que são refúgios pacíficos."

"O velho finalmente mostrou o mapa da aldeia. Fica muito mais distante do que imaginávamos, mas tenho certeza que é a nossa melhor opção."

"Pela trilha passaremos por bosques, pântanos, florestas, colinas e uma longa campina. Comida não falta, mas sugeri racionar desde agora."

"O paraíso de Ilha Bela fica em algum lugar na altura da pedra da concha, o problema é que boa parte da trilha não é nem um pouco segura."

"Concordo que temos tudo o que é preciso para partir, mas sinceramente não acredito nesse guia. Eu aposto que ele vai nos colocar em encrenca."

"Já nem lembro mais há quanto tempo estamos na estrada. No começo éramos riso e esperança, agora só vejo receio e insegurança."

POLITICAGEM: Disputas entre dois ou mais grupos e/ou comunidades envolvem alianças, brigas, negociações, traições e reviravoltas em vários níveis. Os Infectados podem fazer parte de uma peça do jogo político ou agir como figuras independentes que fazem a diferença no seu resultado. Dentro do tema é preciso estabelecer com clareza as relações entre todas as partes envolvidas, ou pelo menos as que a maioria acredita. Afinal, não é raro que em algum momento elas se revelem outras coisas.

"Dentro dessas muralhas estamos divididos em duas facções, a que deseja que aceitemos novos integrantes e a que acha que isso vai piorar tudo."

"Isolados no casarão durante a tempestade vamos poder conversar todos mais demoradamente. Só assim vamos poder resolver nossas diferenças."

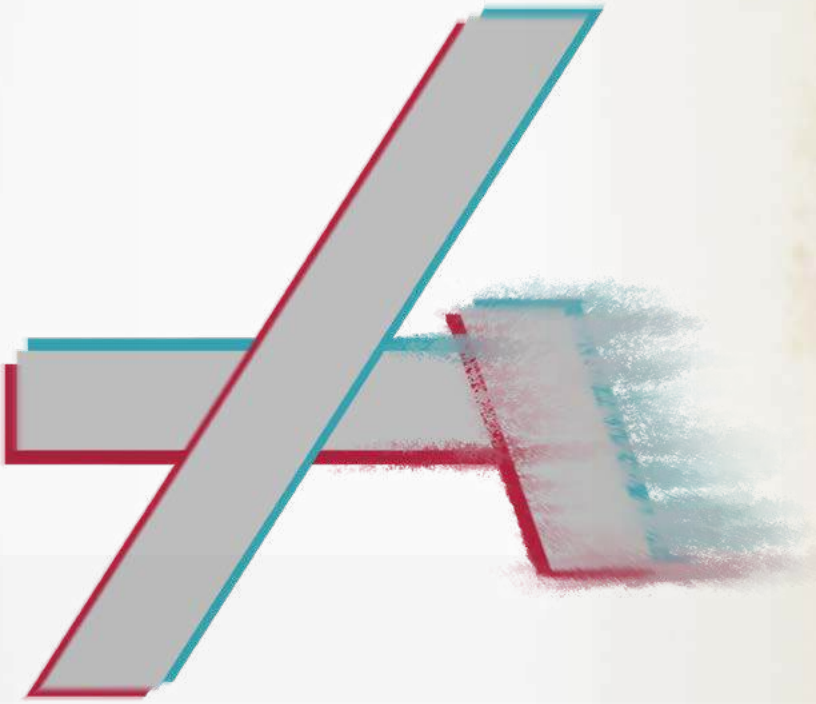
"Cada uma das comunidades ficará enfileirada na frente da outra, só os líderes poderão se falar no meio do caminho. Se tudo der certo, farão a paz."

"Não somos mutantes, somos todos humanos. O problema são esses que insistem em nos distratar e ameaçar de banimento por sermos diferentes."

"Receio que essa festa para comemorar a aliança possa se tornar um banho de sangue se não tomar uma série de cuidados. Vou precisar de ajuda."

"Assim que chegamos percebemos que caímos no meio de uma briga entre os três filhos do regente que morreu. Sinto cheiro de oportunidade."

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com



Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

HOMENAGEM À DONA MARIA

Certa vez, meu irmão e eu entramos em vias de fato. Socos, tapas, chutes e puxões de cabelo começaram a ser distribuídos entre nós. Minha mãe se viu diante de um Conflito, seus filhos, já maiores e mais fortes que ela, estavam se engalfinhando, e um Condicionante se impunha, sua Potência não podia ser usada, pois havia saído de uma cirurgia há pouco tempo. Foi então que ela se valeu de sua Sagacidade elevada e, combinando-a com sua Expressão, levou a mão ao peito e simulou um mini-infarto. Nós dois paramos no mesmo instante, nosso maior medo era a morte de nossa mãe, ainda mais se por culpa nossa, por causa de uma simples briga. Ela venceu aquele Conflito.

Maria Júlia, descendente de imigrantes libaneses que fugiram da Primeira Grande Guerra, também fugiu de sua terra. Deixou o Maranhão aos 17 anos e, como tantos outros construtores deste país, chegou a São Paulo nos anos 70 em busca de oportunidades. Lá conheceu Joel, um pernambucano de fala mansa e convincente que também foi à São Paulo atrás das mesmas oportunidades. Não demorou para que ele a convencesse de que era o homem certo. Desse amor nasceu aquele que agora vos escreve, o segundo filho.

A vida dura de minha mãe a fez aprender na prática. Em um momento, foi uma mãe solteira que, sozinha, teve de ser a guerreira que a sociedade exigia dela. Criou os dois filhos com um amor imenso e uma mão firme quando necessário. Dedicou sua vida a nós, e eu me sinto a pessoa mais sortuda do mundo por ter essa mãe que jamais fraquejou quando o assunto eram seus filhos.

Acredito que escrever este texto neste livro, de alguma forma, a eterniza e a Assimila neste nosso mundo. É minha forma de mostrar o sucesso que ela sempre quis para mim. E sim, sou uma pessoa de sucesso, talvez não da forma como a sociedade define, mas da forma que eu escolhi. Estou onde sempre quis estar, trabalho com o que amo e tenho uma família maravilhosa. Tudo reflexo dessa criação dela, ou seja, ela desempenhou o papel que escolheu na vida com sucesso.

Mãe, sou um homem privilegiado por ter a honra de te eternizar nestas páginas. Este é um livro daquele jogo que você me via jogando desde adolescente, me divertindo com os amigos que escolhi para a vida. É aquele mesmo jogo que me fez ser quem sou hoje, aquele que tive o privilégio de transformar no meu trabalho. Lembra que eu sempre te disse que fazia uma piada sobre a criação da New Order Editora? Eu dizia que embarquei nessa com o Anésio apenas para provar que sua frase, "esse jogo não te levará a lugar algum" (você nunca disse isso), estava errada, porque ele me levou a muitos lugares. Continuarei a fazer a mesma piada, eu tô virando tiozão, né?

Me despeço de você fisicamente na certeza de que, em meu coração, sempre estará presente. Olhar para meus filhos e sobrinhas é ver um pedacinho de você em cada um deles, e são para esses pequenos pedaços que você deixou que devo destinar esse amor. Muito obrigado por tudo, mãe: pelos ensinamentos, pelos esporros, pelas brigas e por todo o amor. Mesmo após sua partida, sei que continuará a me ensinar — como no caso recente em que você me mostrou algo novo. Jorge Ben Jor tem uma música chamada Cinco Minutos, em que ele canta: "Você não sabe quanto vale cinco minutos na vida...". Eu realmente não sabia. Sua partida me ensinou. Hoje eu sei o que faria por esses cinco minutos.

PS.: Tenho raiva do JBJ, a música Cinco Minutos não tem Cinco Minutos isso deveria ser um crime.

PSS.: Eu não tenho raiva do JBJ.

Te amo, mãe. Até breve. Nos veremos pelas Assimilações da vida.

De seu eterno, Xandoca, Doca ou Doquinha, dependia do assunto que você queria tratar comigo.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Nossa gratidão a todos que deram vida aos personagens de nossas webséries – em especial Claudia "Haru" Andriolo, Gabriel "Revolta" Henud, Gustavo Docil, Guto Barbosa, Ingrid Rodriguez e Rafael "Guaxinim" Montes – aos playtesters e a comunidade que nos ajudaram a tornar o sistema ainda melhor e a todos que, em algum momento, fizeram parte da família Assimilação.

Eduardo Delabari Maracci ☠ .Shimabara ☠ Rafaela Perez ☠ Abigail Oliveira ☠ Abiner Petry ☠ Abner Aquino ☠ Abner Marques ☠ Acmos Nisc ☠ Adailton Fernandes Do Nascimento ☠ Adam Henrique Novaes ☠ Adler Raul Guimarães ☠ Adriano Kauê Gomes De Lima ☠ Adriel Caiê Vinicius Rosar De Souza ☠ Adrius Leite Todeschini ☠ Adryan Dryzyn ☠ Adryen Henrique ☠ Agatha Apple ☠ Agatha Henrique Gonçalves Ribeiro ☠ Akirawaaaa ☠ Akxs2 ☠ Alan "Shinohara" Garcia ☠ Alana S ☠ Albert Rocha Matos ☠ Albiger (Gabriel De Assis Fernandes) ☠ Albino P R Júnior ☠ Alessandro Antônio Gamarano Ribeiro ☠ Alex Franco ☠ Alexander Salviano G Carvalho Alves ☠ Alexandre Alberto C. Silva ☠ Alexandre De Arruda Falcão ☠ Alexandre Lacerda Guimarães ☠ Alexandre Minikovski ☠ Alexandre Vieira Alves ☠ Alexlisnik ☠ Alexsander Santana Martins ☠ Aline ☠ Aline Fernandes Missawa ☠ Aline Ristof ☠ Alisson Aparecido ☠ Alisson Sales ☠ Allan "Lan" Barbosa ☠ Allan Andriel B. L. Silva ☠ Allan Jonathan De Oliveira Costa ☠ Ally Mestre Mochila ☠ Altairuuu ☠ Altino Barbosa ☠ Alune Souza Stephani ☠ Álvaro Leitão Pellegrino ☠ Amanda ☠ Amanda "Amy" Caruzzo ☠ Amanda Bajuk ☠ Amanda Zambotti ☠ Amarildo Marinho De Vasconcelos Júnior ☠ Amélie Lopes Menezes ☠ Amorim Del Acre ☠ Ana "Flamma" De Oliveira ☠ Ana Carolina Fontana Morgan ☠ Ana Caroliny (Sasayasan) ☠ Ana Clara Antunes ☠ Ana Clara Berbel Paschoal "Nenha" ☠ Ana Elisa Carvalho De Navarro ☠ Ana Iampolsky ☠ Ana L.b. Fonsêca ☠ Ana Luisa Menezes ☠ Ana Oliveira ☠ Ana Victoria Untaller ☠ Anaanaclara ☠ Anderson Reis ☠ Anderson Semfronteiras ☠ André "Andryi Chenko" Souza ☠ André Alves ☠ André Campos Frare ☠ André Filipe Pinto Rosa ☠ André G. Nogueira ☠ André Luis Figueredo ☠ André Machado ☠ André Maio ☠ André Marcus Ribeiro Beiral ☠ Andrécomw ☠ Andrei Felipe Costa Pimenta ☠ Andreo "Xard" Oliveira ☠ Andrey "Jub" Reis Monticeli ☠ Anna Beatriz Da Silva Guimarães ☠ Anthony Marley B.v. ☠ Antonieta Dias Ribeiro ☠ Antonio Leonardo Gama E Silva ☠ Antônio Ricart Jacinto De Oliveira Medeiros ☠ Aprestos ☠ Araújo ☠ Arianne Coelho Oliveira ☠ Armano Alves ☠ Arquiteto Gabriel Do Vale Mezêncio ☠ Art ☠ Arthur ☠ Arthur "Bzg Abóbora" Hoffmeister ☠ Arthur "Say" Bernal ☠ Arthur Araújo De Souza ☠ Arthur Berger ☠ Arthur Campos ☠ Arthur Da Silva Nunes ☠ Arthur De Andrade ☠ Arthur Duarte Pires ☠ Arthur F.m. ☠ Arthur Félix ☠ Arthur Gonçalves(Judas) ☠ Arthur José Santos Martins ☠ Arthur Magalhães G Souza ☠ Arthur Netto ☠ Arthur Rodrigues Da Silva ☠ Arthur Seabra ☠ Arthur Vargas ☠ Artur Flores ☠ Artur Mariano ☠ Artur Mine ☠ Artur V. Moraes ☠ Aryel / Asj ☠ Ascenção Dracônica De Forbas ☠ Assimilado Y.terada ☠ Assis ☠ Astra Robles ☠ Astronauta Lunático ☠ Atelier Do Sicko Ltda ☠ Augusto (Guto) Gonçalves Juliano ☠ Augusto Michelim ☠ Augusto P ☠ Auguxta ☠ Avital Elizabeth ☠ Axel Forest ☠ Aythro ☠ Bagriel ☠ Baransu ☠ Bárbaro Cardoso E Corrêa ☠ Beatriz Borges Albino ☠ Beatriz Brito ☠ Beatriz Chrysostomo ☠ Beatriz E Caio ☠ Beatriz Marana ☠ Beatriz Rocha Do Nascimento ☠ Belussi ☠ Benjamin Maxwell Holanda Barbosa ☠ Bernard "Dante" Gonçalves ☠ Bernardo Augusto Gonçalves De Cerqueira ☠ Bernardo Barro ☠ Bernardo Neuschrank Soliman ☠ Bhilipe ☠ Bianca Paiva Guedes ☠ Bibiana Gottems Furtado ☠ Biel Ribeiro ☠ Bieldeadinho ☠ Biell648 ☠ Bill Luz ☠ Blazesofgamer ☠ Bleachcom ☠ Bolodesalsicha Cch ☠ Brenno Cabrera Sanchis (Bx) ☠ Brenno Cristian ☠ Breno Portella De Andrade Bohry ☠ Brubsaqui ☠ Bruce Kosuzu ☠ Bruh Winchester ☠ Bruna Büchs Marchesini ☠ Bruna Emanuelli Pastorio ☠ Bruna Reboledo ☠ Brunno Wesley Da Silva Lima ☠ Bruno "Uebato" ☠ Bruno Alex Domingues ☠ Bruno Almeida Silva ☠ Bruno Alves ☠ Bruno Andrade Dos Santos ☠ Bruno Artur Costa Afonso ☠ Bruno Bitencourt Da Silva ☠ Bruno Bittow ☠ Bruno Clemente Domingos Pinto ☠ Bruno De Castro Ferreira ☠ Bruno Dos Santos De Castro ☠ Bruno Égis Tsuchi ☠ Bruno Ferreira Andreo ☠ Bruno Lacerda ☠ Bruno Matias Calixto ☠ Bruno Mattos ☠ Bruno Montini ☠ Bruno Pereira ☠ C_hakimura ☠ Cacamitt ☠ Cainã Melo ☠ Caio "Loop" Almeida ☠ Caio Abrantes ☠ Caio Bonfalari ☠ Caio De Bragança Rodrigues ☠ Caio Dias ☠ Caio Eduardo P. M. De Brito ☠ Caio Eduardo Palhares Nogueira ☠ Caio Fernando De Lira Melo ☠ Caio Oliveira "Cailliu" ☠ Caique Lisboa ☠ Cajueabobrinha ☠ Camila Milena Alves Da Silva ☠ Camila Rossi Araujo ☠ Camilolrc ☠ Campas ☠ Campolim Xd ☠ Canal Da Angel ☠ Capput Sketches ☠ Caracamelado ☠ Carbono14 ☠ Carlos Eduardo Cabral ☠ Carlos Eduardo Mendes Franca ☠ Carlos Eduardo Roldão ☠ Carlos Eduardo Silva Santos ☠ Carlos Itamar Fernandes ☠ Carlos Rwf ☠ Carlos Silva ☠ Carlos Vinicius Fernandes ☠ Caroline Maziero ☠ Cássia Alves ☠ Cassiel Dias ☠ Catarine Alves De Queiroz ☠ Catharine P. S. Palma ☠ Cauã Brito Morais ☠ Cauã Crisóstomo Lacerda ☠ Cauã De S. Moura ☠ Cauan Eduardo Gomes Cardoso ☠ Cauê Vieira ☠ Cego0069 ☠ Celio C M Costa ☠ Cesar Henrique Sousa ☠ Chay Bressler ☠ Chernobode :3 ☠ Chico Irie ☠ Christopher "Thedeadquacker" Gary ☠ Christopher Zenger ☠ Cilene Saron Ferraz Rocha ☠ Claramel ☠ Cláudia "Haru" Andriolo ☠ Cláudio "Clauclau" Daibes ☠ Cláudio M M Costa.. ☠ Coisinh0ayaya ☠ Colacios_off ☠ Colugo ☠ Comum :3 (Comum :3) ☠ Cory ☠ Cristian Grou Ciprovac Drovas ☠ Cristian002 Del. Icius ☠ Cristiano Danri Quitete Rosa ☠ Cristiano Secco Júnior ☠ Cristopher Oliveira Machado ☠ D. Liana ☠ Daiana Elisa Fioravante ☠ Daniel Amaral Calisto Silva ☠ Daniel Böch ☠ Daniel C. Bernardo ☠ Daniel Canuto Da Silva Santos ☠ Daniel De Almeida Filho ☠ Daniel Lucas ☠ Daniel Nigro Lopes ☠ Daniel Przyvara ☠ Daniel Sobral ☠ Daniel Weiler Da Silva ☠ Danielle Gomes ☠ Daniels Marcon ☠ Danillo Gomes (Bacon) ☠ Danilo Aaron Botelho ☠ Danilo Oliveira ☠ Danilo Silva De Oliveira ☠ Dáphinie Pimentel Galdino Da Silva ☠ Darthvaldo ☠ Dava ☠ Davi Alexandre Bezerra ☠ Davi Augusto ☠ Davi Da Silva Ouverney ☠ Davi Ferreira ☠ Davi Gonçalves De Pontes ☠ Davi Netto ☠ Davi Ruban ☠ Davi Salenko Lindbergh Ferro ☠ David Da Silva De Almeida ☠ David Esteves Dos Santos ☠ David Miguel Silva Dos Santos ☠ Dbatistuta ☠ De'oliver ☠ Deiws Almeida ☠ Delson Daniel Lopes Galdino ☠ Dener Trindade ☠ Denis Mantovani ☠ Deo ☠ Derek Chan ☠ Diego "Spx" Oliveira ☠ Diego Faion Lobo - Mr.wolff ☠ Diego Felix/Nefarious ☠ Diego Viegas ☠ Dilo ☠ Dimas Henrique ☠ Diogo "Lupin" ☠ Diogo Felix De Pinho ☠ Diogo Posselt Faulstich ☠ Diogo Silveira Silva ☠ Diogo Souza Fernandes ☠ Dominic Russo Chiarella ☠ Donkixotegt ☠ Doug ☠ Douglas Canalli ☠ Douglas Costa ☠ Douglas De Oliveira Caires ☠ Douglas Eduardo Dos Santos Junior ☠ Douglas Machado Magalhães Lehner ☠ Douglas Missura ☠ Douglas, Do Bar Da Meia-Noite ☠ Draguisada ☠ Drao81924 ☠ Drigomih ☠ Dubas ☠ Duda Anhaia Castro ☠ Duque Iguro ☠ Ed Jhonatan Monteiro Garcia ☠ Ede Mamoru ☠ Ederson Jose Da Silva ☠ Edilson Luis Cavalcanti Filho ☠ Editoracaleidoscópio ☠ Edivan De Souza Oliveira ☠ Edu &

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Isla Eduarda Bitencourt De Oliveira Eduarda Finardi Claudino Dos Santos Eduardo Alves Batista Filho Eduardo Brandão Eduardo Cunha Eduardo Da Silva Santos Eduardo Fagundes Lara F° Eduardo Golon Eduardo H De Lima(Malucocamper) Eduardo Lovo Eduardo Mendes De Oliveira Eduardo Pereira Eduardo Rezende Coelho Eduardo Rodelli Magri Eduardo Santos Nascimento Eduardo Tomazini De Andrade João Educhatob Edwards Elen Leme Eliane Bernardes Eliane Sales Guerra Batista Elias Hoffmann Elias Kerber Elyn Bione Correia Da Costa Emanuel Garcia & Júlio Queiroz Emanuel Max Emanuel Menezes Emanuel Trindade Guimarães Enrique Cruz Enzo Gabriel Albuquerque De Souza Enzo Gabriel Barroso Fernandes Enzo Juan Xavier Karnopp Enzo Luiz Berlesi Salles Enzo Radamés Piva Enzo Silvamarcondes Equipe Darkest Studio Eric Gabriel Manique Eric Madruga Eric Melo Éric Oliveira De Alvarenga Couto Eric Rhuan B Eric Zorelha Erick De Castro Souza Erick Luiz Xavier Felix De Pontes Erick Rodrigues De Assis Érik Gandini E Vitor Baldasso Erik Gris Telles Erika Reolon Erizinho Evandro Bonfim Antônio Exriven Fabinho Araújo Fabio Americo Fabio Araujo Fabio Terço Fabricio Pietro Souza Felipe Fabrizio Bonora Bettega Fel Vp Felipe Acquaroli Felipe Batistela Maldonado Felipe Cizanosky Felipe Irnyo Bernardino Luna Felipe Klauser Felipe Lipeco Felipe Neves Da Silva Felipe R Souza Felipe Rodrigues Melo Felipe Santos Oliveira Felipe Venezian Dos Santos Felipe Zeromeia Fellipe "Hideki" Mendonça Fernanda Alex Rique Fernando Fernando Batista Fernando Guariero Fernando Gutierrez Fernando José Filho Do Chocobo Filipe Almeida Filipe De Almeida Filipe Migliavacca Filipe Oliveira Raupp Fiuliupiu Flamma Flavia Diaz Teles Folter Francisco César Coral Francisco De Amorim Marques Francisco Maian Francisco Miguel Nunes Freg Furico Gab Meurer Gabhola Gabo Gabriel Gabriel "Gege" Gutierrez Gabriel "Pato" Pereira Gabriel Acri Gabriel Alexandre Ferreira Chaves Gabriel Altino Gabriel Arthur Ferreira De Souza Lima Gabriel Augusto Gabriel Azevedo Gabriel Belarmino Gabriel C. P. Frutuozo Gabriel Cavalcante Gabriel Cavalcante - Jkpiers Gabriel De Moura Silva Gabriel Furtado Paz De Oliveira Gabriel Gabri Gabriel Galvão Gabriel Gomes Gabriel Henrique Andrade Gabriel Hideki Higa Gabriel Higor Leite Gabriel Hofmann (Zig) Gabriel José Bubniak Ribeiro Gabriel M Garcia Gabriel Matos Gabriel Mesquita Gabriel Monice Gabriel Monte Gabriel Moreira Gabriel Nogueira Santos Gabriel Oliveira Alves Da Silva Gabriel Otto Gabriel Paraguassu Fick Silva Gabriel Pereira Lins Gabriel Peres (Jubileu) Gabriel Pietro "Gabzyxx7" Gabriel Polpeta Gabriel Prado Gabriel Roque De Moura Gabriel S Durski Gabriel S. Lofy Gabriel Severino Laurindo Gabriel Silva (Ganso) Gabriel Small Gabriel Stimamiglio Gabriel Tomarchio Gabriel Vachelli Souza Gabriel.s .Simões Gabriela Barion Vidal Gabriela Carvalho Gabriela Costa Schmidt Gabriell Webber Gabriely Keller Dias Gabryel Marques Viapiana Gabs Gabugouveia Gabzin Love Lolo Gallaxy Gamming Garkain Gbiel Ghoppe Gi Verlingue Gi, Bia & Gui Gian Isaque Alves Araújo Gibran Meira Lustosa Junior Gilson Gabriel M. De Souza Gilson Silva Giorgio Fristachi Giovane Foizer Giovani Camarotti (Czar) Giovanna "Reshi" Fazenaro Giovanna Salomão Giovanni Aguiar De Paula Giovanni Saibel Giu Glauber Freitas Araujo Glauco "Xqs" Barbosa Glauco Antônio Ruiz Junior Gleydson Martins Da Silva Moura Gmzada Gonçalo Augusto Morais Santos Gonçalo Saúde Goop Gregory Henry Grimgariano Grupo Do Dt20, Adriático,Gabs,Paulista,Yato, Zezinho,Kim, Daniel. Guaxinins Comem Uvas Verdes (W.r) Gui Vieira Guilh3rm3 U Guilherme Guilherme "Phoenix" Henrique Da Silva Guilherme Agostinho Guilherme Albino Dos Santos Guilherme Amado Rímoli Guilherme Antonio Schmidt Correa Guilherme Aparecido Banhe Da Silva Guilherme Assunção Ribeiro Guilherme Barcelos Freitas Guilherme Bonato Guilherme Bueno Vilarino Guilherme Da Silva (Coch) Guilherme De Oliveira Sgobbi Guilherme Edward Guilherme Felix Guilherme Ferreira Villalba Guilherme França Moreira Guilherme Günther Kreische Guilherme Henrique Voidaleski Guilherme K. Kikuti Guilherme Korn Guilherme M Wenderlich Guilherme Moraes Rocha Guilherme O. Braun Guilherme Pereira Pachêco Guilherme Pinto Reis Guilherme R. Miguel Calazans Guilherme Rodrigues De Araujo Guilherme Rodrigues Vicente (Guizo) Guilherme Rossi Da Silva Guilherme Santos De Carvalho Guilherme Sawazki Amorim Guilherme Serra Guilherme Siqueira Guilherme Toledo Gustavo Gustavo "Gusy" Serafim Madeira Gustavo Barros Gustavo D. S. M. Gustavo De Paula Oliveira Gustavo Elias Gustavo F. Castro Gustavo Furtado Gustavo Gonçalves Nascimento Gustavo Guimarães Lopes Gustavo Henrique Ficht Gustavo Kauã Gustavo Lale Gustavo Lucas Viana Gustavo Pelecisse Gustavo Prensato Gustavo Sakai Gustavo Trevizan Gustavo Yukio Hayashida Gustavoneves20 Gusthavo Lourenço Rios Soares Guto Barbosa Guuh Guuhh Hafiz Costa Hafiz Oliveira Costa Hal Jordan Hamasses Hanszinza Hector Henrique Hector Szyon Heile Misa (Heile) Heitor Alvarenga Heitor André P. Cavalcanti Heitor Balthazar Heitor Marques Franco Heloísa Correia Santos Hemik Henrique "Shadows" Dias Henrique Aemeth Alves Henrique Anselmo Henrique Assunção Baeta Henrique B.x Henrique Barros Henrique Brandão Henrique Castro Rigelo Henrique Da Silva Cardoso Henrique De Andrade Galleti Henrique Dutra Henrique Jun Henrique Melo Barbosa Henrique Moreno Henrique Muller Pereira Henrique Pereira Henrique Quintela Henrique Rodrigues Alves Henrique Sandri Horstmann Henrique Stradioto Henrique Vinicius Candido Da Silva Henry Carabeli Henyyyy Hermaeus Mora Gw Hiago Grah Ventura Hiago Neves Bezerra Higor Leandro Lira De Sousa Higor Pereira Brum Campos Hkitsu Horácio! Hugo "Black" Melo Hugo Campos Pinto Hugo Henrique Matias Souza Hugo Moreira Coelho Hugo Spadoni - Guinho Hunin Hyakkimaru Hydricon I'ts My Jj Iago Victor Hirt Alvarenga Ian Cardoso Da Silva Ícaro Allysson Moreira Siqueira Ícaro Dezidério Fernandes Igor "Mago" Pereira Igor Álex & Larissa Igor Augusto D. Fiamoncini Igor De Araújo - Aka Polvinho Igor Gustavo Belarmino Beserra Igor Kenzo Miyamoto Dias Igor Lazarin Igor Lima Rocha Igor Morais Igor Pereira Igor Souza De Paula Improvisados Inácio De Souza Rambor Ingrid Rodriguez Ironic Isaac Augusto Isabela D'almeida Gomes Silva Isabelle Reny Ribaldo Isabelly Camargo Isaque Brito Sousa :D Isaque Marques Israel Serqueira De Moura Lago Italo Araujo - Bittu's Ítalo Da Silva Italo Pablo Ithalo Ribeiro Iuryk Rocha Ivan Da Silva Turtera Ixiajessmi Izaias Filho Jade Nascimento De Melo Jannpaz Jardiel Filipe Da Silva Lima Jarod Filippin Jaumponeis Jay Viola Jayane Jazin Jeferson Uchôa Jeniffer Sandra De Oliveira Patriota Jéssica E Ian <3 Jéssica Larissa (Protea, Trisha, Skally, Zyrax) Jéssica Stéfanny Ribeiro Da Rocha Jgcp Jhonatan Willian Jô Bugarin Joana "Somi" Fonseca Joana Df João "Exaru" Lucas João "Flamereaper" Breder João "Jovemmmm" Vitor João "Kami" Cavalcante João Abi Ramia Ismerio Moreira Velasque João Antônio Bacci João Armando João Azevedo01 João Barbosa João Eduardo Alves Kreusch João Eduardo De Melo João Erick Silva Ramos João Faustino (Jabiiis) João Fernando Furtado Walther João Francisco Rocha Dos Santos João Gabriel De Almeida Pereira Da Cunha João Gabriel Pancheski João Gabriel Ribeiro De Andrade Joao Gg Borsodi João Gg Borsodi João Gorgulho João Guilherme Lima Alves João Guilherme Moura Luciano Dos Santos João José De Oliveira Joao Lage João Lucas (Jambo) João Lucas De Carvalho Torres João M.f. Gil João Manoel Da Fe João Marcelo João Moura João Paulo Passos Izidro João Paulo Silva Gondim Pires João Paulo Stroppa Bittar João Pedro Costa De Macedo João Pedro Gentil Da Silveira João Pedro Gomes Porto João Pedro M.s. Ferreira (Kuroio) João Pedro Oliveira Costa João Pedro Passos De Oliveira Saar João Pedro Rocha Neves João Pedro Rocha(Soggy) João Pedro

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Ruas Nogueira ☠ João Pedro Scacabarrozzi ☠ João Pedro Sf ☠ Joao Pedro Tenorio ☠ João Pedro/Lobo De Prata ☠ João Piva ☠ João Ricardo De Paiva Netto ☠ João Roberto Borges De Azevedo ☠ Joao Tailson Da Silva (Unkfiend) ☠ João Tkl ☠ João Victor Barbosa ☠ João Victor Bueno Da Fonseca ☠ João Victor Da Silva ☠ João Victor Fernandes ☠ João Victor Leite ☠ Joao Victor Peixoto Frederico ☠ João Victor Ribeiro ☠ João Vitor Feitoza Braga ☠ João Vitor Grigorio Simões ☠ João Vitor Martins Casellas ☠ João Vitor Moura Pinheiro ☠ João Vítor S.s ☠ João Vitor Silva Mondelli ☠ João Vitor Wandscheer Sant'ana ☠ João/Elisabete Barbosa ☠ Joel Constantino Leite ☠ Joélio De Farias ☠ Joey Willian ☠ Johanna Larrubia ☠ Johnaninha ☠ Jojo & Juju ☠ Jonan Costa De Souza ☠ Jonas Tavares Campos Jorge ☠ Jonatas P. Vedovatto ☠ Jonathan Carvalho ☠ Jonathan Peres ☠ Joniswaldo ☠ José Alberto Bovo Simões Santos ☠ José Barros Neto ☠ José Eduardo ☠ José Filipe Cortinhas ☠ José Lucas De Oliveira ☠ José Luiz Lopes ☠ José Teógenes De Assis Alves ☠ Joshua Jin ☠ Josy Alcantara ☠ Jows ☠ Jpfalls ☠ Juan Da Silva Santos (Duck'ink) ☠ Juan Pablo Pinto Da Costa ☠ Juan Vega ☠ Juber Carlos S. R. J. ☠ Jubis <3 ☠ Jujubaj ☠ Julia "Dam Nashi" Braun ☠ Júlia "Diana" Santana ☠ Julia Borges ☠ Júlia De Franceschi ☠ Júlia Schultz Dias ☠ Julia Wendy Bissani De Oliveira ☠ Juliana Eli E Renan Giacomel ☠ Juliana Freitas ☠ Julie Guimarães (Luv) ☠ Julio Cesar ☠ Jupter ☠ Jured ☠ Kady Steffens ☠ Kael Loureiro Schossler De Sa ☠ Kah Fal ☠ Kailani Esteves Barboza ☠ Kaio Ramos ☠ Kaio Silva ☠ Kaique ☠ Kaique H.i. ☠ Kaiser Luiza ☠ Kaitomelancia ☠ Kalecao ☠ Kalel Dutra Pacífico Lyra ☠ Kalil Kamodres ☠ Karen Alves Santa Ana ☠ Karen Inácio ☠ Karlos Kaycky ☠ Kauã Agapis ☠ Kauã Rosario Ambrosio ☠ Kauã Vitor ☠ Kauan De Abreu Carvalho ☠ Kauan Lima De Moraes Clós ☠ Kauan Lima De Paiva ☠ Kauãn Soares Lopes Gonçalves ☠ Kauê Cavalcante Silva ☠ Kaue Christ De Oliveira ☠ Kauê Lopes ☠ Kauê Santiago Pinheiro ☠ Kayky Alves Cardoso ☠ Kayque Eduardo ☠ Kazuha ☠ Kazumi Toyosaki ☠ Kelliene Morais Dos Santos ☠ Kelly Nobilo Da Silva ☠ Kelvin ☠ Kelvin Da Silva Rosa ☠ Kelvyn Marola Ferreira ☠ Kenji Yonaha ☠ Kennedy Seixas ☠ Kenzo Kondo ☠ Kevin Da Silva Araujo ☠ Kevin Ferreira Oliveira ☠ Kévin Souza Gomes ☠ Killernetus ☠ Killproject03 ☠ Kiryu, Tecelão De Destinos Infinitos ☠ Kiuzinho ☠ Klebs Santos Gomes ☠ Kleiton Barone ☠ Kleyverson Oliveira Sampaio ☠ Krauzzera ☠ Lagartix07 ☠ Laís Ricino Sabatino Fernandes ☠ Laís Rosa De Carvalho ☠ Lara Jennifer De Lima Silva ☠ Laryssa Santos ☠ Laura Carneiro - Flames ☠ Laura Do Livramento Ferrari ☠ Laura Do Pântano ☠ Laura Modesti ☠ Laura Ubaldo ☠ Lavínia Ashtar ☠ Layane Ester Da Silva ☠ Leandro Colissi ☠ Leandro De Andradefernandes ☠ Leandro De Brito Lemos ☠ Leandro Dos Santos Martins ☠ Leandro Lepesteur ☠ Leandro Mariano Dal Corso ☠ Leandro Rodrigues De Almeida ☠ Leissac Said ☠ Léo Martelli ☠ Leo Ruiz ☠ Leomanel ☠ Leon Trindade ☠ Leona Giosa ☠ Leonam Cruz De Araújo ☠ Leonardo "Ahnão" Domingues ☠ Leonardo "Kaiser" Bezerra ☠ Leonardo "Red" Bianchi ☠ Leonardo Antonio Mauloni ☠ Leonardo Araujo Costa ☠ Leonardo Balbino ☠ Leonardo De Vargas Meira ☠ Leonardo Figueira Dos Santos ☠ Leonardo Francoso ☠ Leonardo Martins ☠ Leonardo Pereira Costa ☠ Leonardo Rodrigues Dantas ☠ Leonardo Souza De Moraes ☠ Leonardo Tafarello (Leooel) ☠ Leonardo Torchio Duarte ☠ Leonardo Wainer Mangolin Zampereti Fernandes ☠ Leopoldo Digilio ☠ Letícia Dos Santos Coelho ☠ Letícia N. Rizzo ☠ Letícia Rodrigues Batista ☠ Letsgokariboh ☠ Leugimaner ☠ Levi K. Hirokawa ☠ Levi Salzano Dias Da Silva ☠ Lfelipep ☠ Lgonnl ☠ Lian Lune Guimarães Sales ☠ Light Cohen ☠ Lilian Paiva ☠ Lmanest ☠ Lohan Montenegro De Lima ☠ Lolja ☠ Lore Pavani Reina ☠ Lorraine Magno ☠ Lou Cardoso De Lima ☠ Louis Do Hollownesto ☠ Lourenço ☠ Luan Costa ☠ Luan De Sousa Lopes ☠ Luan Petroucic Moreno ☠ Luan Rodrigues ☠ Luca Prado ☠ Lucas "Luvinhass" Garcia ☠ Lucas A. ☠ Lucas Almeida ☠ Lucas Alves ☠ Lucas Antoneli Lima ☠ Lucas Aprigio ☠ Lucas Araujo Gomes ☠ Lucas C. Martins ☠ Lucas Castro ☠ Lucas Cogue ☠ Lucas Coutinho ☠ Lucas Da Fonseca Vedovelli ☠ Lucas De Jesus ☠ Lucas Dias P. Gonçalves ☠ Lucas Eduardo Nascimento Silva ☠ Lucas Fardim // Hanabiss ☠ Lucas Fatori ☠ Lucas Freire Fernandes ☠ Lucas Gabriel Amorim De Araújo ☠ Lucas Gomes Santos De Almeida ☠ Lucas Gonzaga De Oliveira Westphalen Ramalho ☠ Lucas Gouveia Barranco ☠ Lucas Henrique Freitas ☠ Lucas Henrique Pirajão ☠ Lucas Inacio ☠ Lucas Kikuti Vieira Rossi ☠ Lucas Magorno ☠ Lucas Moura (Sky) ☠ Lucas Nunes ☠ Lucas O Figueiredo (Laozinho) ☠ Lucas Otavio ☠ Lucas Ricci ☠ Lucas Rigo ☠ Lucas Rodrigues ☠ Lucas Rossini ☠ Lucas Salomão Boschiroli ☠ Lucas Santana Da Luz ☠ Lucas Sebadelhe ☠ Lucas Silva ☠ Lucas Soldatelli Da Rosa ☠ Lucas Taco ☠ Lucas Trento Piovezan ☠ Lucille ☠ Ludiccrow (Lucas Vinicios) ☠ Luis "Okyshi" Oliveira ☠ Luis Catapreta ☠ Luis Felipe (Pingubm) ☠ Luis Felipe Alves ☠ Luis Felipe Machado Ornellas Costa ☠ Luis Felipe R.v. ☠ Luis Fernando (Tambo) Dos Santos ☠ Luis Gouveia ☠ Luis Gustavo Sousa Da Silva ☠ Luis Henrique Santana Da Silveira ☠ Luis Henrique Toledo Monteiro ☠ Luís Marques (Caramelo) ☠ Luís Otávio De Oliveira ☠ Luís Phelipe "Lupe" ☠ Luís Pietta ☠ Luis Santiago Bonetti Soto E Rafaela Natividade ☠ Luis Valhejo ☠ Luiz Calmon Neto ☠ Luiz Eduardo Andruszezin ☠ Luiz Eduardo Bastos Formigone ☠ Luiz Eduardo De Souza Silva ☠ Luiz Feliciani ☠ Luiz Felipe Araújo Dutra ☠ Luiz Felipe Da Silva ☠ Luiz Felipe Pina ☠ Luiz Fernando Silva Ferreira ☠ Luiz Fillipe Arend Bezerra ☠ Luiz Frederico Jr. ☠ Luiz Guilherme ☠ Luiz Guilherme Fernandes Sousa ☠ Luiz Gustavo Rangel Veloso ☠ Luiz Henrique Xavier Martins ☠ Luiz P A Freitas ☠ Luiz Queiroz ☠ Luiz Zerotrês ☠ Luizão Das Vans ☠ Luka "Hiro" Antonio Lobato ☠ Luna Pessanha Marques ☠ Lunna Starlight ☠ Lupin "Lupas" Negromonte ☠ Luxius ☠ Luxy ☠ Lvcasmoran ☠ Lyantheduck ☠ M Fernanda Cris ☠ M1ner ☠ Macarrão Com Tomate ☠ Macheuzz ☠ Macielnick "Nick" ☠ Mafer ☠ Mahrdybum ☠ Maikel Alves ☠ Makihara Akio ☠ Maldito_henrique ☠ Mano Thigas ☠ Marcel Silva ☠ Marcela Leite ☠ Marcelly Machado Coutinho ☠ Marcelo Biersack ☠ Marcelo Frasson Carvalho ☠ Marcelo Victor ☠ Marcio Vizioli Cunha ☠ Marco Aurélio Ferreira Costa ☠ Marco Mündel ☠ Marcos Antônio Martins De Lima ☠ Marcos Castro ☠ Marcos Souza De Araujo ☠ Marcos Stylews Oliveira ☠ Marcos V. Jeske ☠ Marcos Venicios ☠ Marcos Vinicius ☠ Marcos Vinicius Farfus Cavalli ☠ Marcos Vinicius Ferreira Manão ☠ Marcos Vinicius Ferreira Santos ☠ Marcus Vinicius Ferraz Teixeira De Mendonça ☠ Marcus Vinícius Resende Silva ☠ Marcus Wendell ☠ Maria Bernadete De Oliveira Nunes ☠ Maria Clara Melo ☠ Maria Eduarda Pereira Barão ☠ Maria F C Silva ☠ Maria Julia Sedoguchi Barbosa ☠ Mariana Afeche Cipolla ☠ Mariana De Souza Nascimento ☠ Mariana M. Ribeiro ☠ Mariana Rezende Lamborghini ☠ Mariana Riavda ☠ Mariana Sacramento Gaspar ☠ Marianne Costa ☠ Mario Felipe Madrigar Coimbra ☠ Mário Glmc ☠ Marllon Brenno ☠ Marlon Hamada ☠ Maroli123 ☠ Martínez ☠ Master Of Microondas (M.o.m.) ☠ Mateus Alves Martins ☠ Mateus Araújo Neves ☠ Mateus Arruda Aragão ☠ Mateus Brito O Obscuro ☠ Mateus Dagostin ☠ Mateus Henrique Greiner ☠ Mateus Henrique Oliveira Santos ☠ Mateus Kunz ☠ Mateus Lopes ☠ Mateus Medice De Medeiros Salazar ☠ Mateus Mota Cardoso ☠ Mateus Rust Barcelos Souza ☠ Mateus Santos ☠ Matheus (Mz) ☠ Matheus Alves Andrade ☠ Matheus Barbosa ☠ Matheus Barreiros Soré ☠ Matheus Brumatti Ribeiro ☠ Matheus Gonçales Dias ☠ Matheus Henrique De Paiva ☠ Matheus Henrique Quessada Gimenes ☠ Matheus Jancke ☠ Matheus Joaquim ☠ Matheus Loureiro ☠ Matheus Luciano De Oliveira ☠ Matheus M.vidal ☠ Matheus Marques ☠ Matheus Marques ☠ Matheus Marques ☠ Matheus Müller De Oliveira ☠ Matheus Novaes ☠ Matheus Paschoal ☠ Matheus Rosas ☠ Matheus Sabino Pereira ☠ Matheus Silveira Caldas ☠ Matheus Wagner ☠ Matheus Zanini ☠ Mathias Santos ☠ Maycolabr ☠ Mazucato ☠ Me1qui _ ☠ Mendesuus ☠ Mesluper ☠ Mestre Navalha ☠ Mestre Wake ☠ Mestrenin ☠ Mesty ☠ Michel Basei ☠ Michel Gomes ☠ Miguel "Ueum" Ferreira Dos Santos ☠ Miguel Barros ☠ Miguel Bernardo Machado ☠ Miguel Canazart Lage ☠ Miguel Costa Martello ☠ Miguel De Oliveira De Andrade (Gaveta_andarilha) ☠ Miguel Dos Anjos ☠ Miguel Moura ☠ Miguel Ruan De Souza ☠ Miguel Schnorr ☠ Miguel Souza Da Rocha Moura ☠ Mikael Maia Cassio ☠ Mikael Victor Januário ☠ Mikaela ☠ Millena Balbi ☠ Mione Le Fay ☠ Mitokast ☠ Miya Keays (Ju) ☠ Mlvdz ☠ Moacir : Orus ☠ Mounir Sleiman ☠ Mufinho ☠ Murillo Antonio Gomes Pinheiro ☠ Murillo Inácio(Jesus) ☠ Murillo Silveira Horvath ☠ Murilo Aguiar De Lucena ☠ Murilo Barco Matos Ferreira ☠ Murilo Esbalao ☠ Murilo

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Marques Murilo Mendes Murilo Ratautas Murilo Rodrigues Murilo Rodriguez Quiqueti Murtinha Mytchell Dias Nadja Lírio Nagib Alexandre Nat Oliveira Natalia Coutinho Da Costa Natan Ribeiro Gonçalves Nathan Corona Nathan Girardi Finato Nathan Lemke Nattan Elih Moore Lutzer Nayara Carmona Nazka Nbk Dps Nelson Neruokami Nicholas Esteves Ferreira Nicholas Jorge Nickie Goulart Nickolas Nickolas Emmanuel Siqueira Pinto Nicolas Cunha Do Nascimento Nicolas Gabriel Andrade Nicolas Lima Sousa Nicolas M.f. Nícolas Nadotti Nicolas Pereira Nicolas Provenzano Nicolas Rafael Purkott De Souza Nicolas Testuo Kimura Nicóle Lourdes Da Silva Gomes Nicollas Guimarães Dos Anjos Das Neves Nicollas Marocco(Pato) Nightcrawller Nilson Dos Santos Nina Moreno Ninus2 Nioanubis Nix Dan Stauber Noah Noemia Ivo Fernandes Missawa Notlia Sotnas Nycolas Peil De Brito Nydson Cruz O Cortez O Grande, Legal E Super Maneiro Derick Santana O Muito Newba Oblitae18 Oflash_ Ohio "Deadly" Matias Goudinho Oieusoudg Ojaum Ojuão Olavo Henrique Beck Andrade Oliver Oliveira Olívia Da Silva Omin Oliveira Oparadox03 Os Xus Otario19 Otávio Augusto Gadelha Nogueira Otavio Filho Otávio Lorenzo Guerke <0> Otávio Mendes De Souza Otávio Pacheco Ovelhadecafe Pabllo S. S., "Hoki" Pablo Henrique Vieira Freire Paçoca(João Vitor) Pamela Papai Da Bazooka Paraguaiodomine Pardo 96 Patrick Haas De Morais Patrick Momo Paulo Bretas De Carvalho Paulo Davi Barros Paulo H R Lima Paulo Henrique Diniz Magalhães Paulo Henrique M. Paulo Pacheco Paulo Peiker Paulo Ramon Nogueira De Freitas Paulo Roberto Paulo Sergio Mesquita Alonso Paulo++ Pc Pessotto Pêagá Pedro "Pepi" Vinícius Pedro Augusto Bruno Santos Silva Pedro Bacana Pedro Brando Pedro Crawford Pedro Da Costa Cesca Pedro Degani Pedro Duart Pedro E Luisa Finkelstein Furtado Pedro Escorsin Pedro Eurico Pinheiro Alves Pedro Faijao Pedro H. R. Tancler Pedro Heitor Lima Serrão Pedro Henrique Da Silva Pedro Henrique Galvão Paschoal Pedro Henrique Garcia Ferraro Pedro Henrique Gomes De Araujo Pedro Henrique Matos Pedro Henrique Neri Da Costa Pedro Henrique Pacheco Teixeira Pedro Henrique R. Monteiro Pedro Henrique Salemi Ezequiel Pedro Henrique Werner Pedro L S Matias Pedro Licursi Pedro Lucas Pedro Lucca Silva De Oliveira Pedro Medina Pedro Meneses Pedro Mineiro Pedro Nieves (Kyreon) Pedro Otávio Brum Pedro Paulo Almeida Da Costa Pedro Ricci Pedro Vergara Rocha Pedro Víctor Oliveira Carvalho Pedro Vitorino (Premaxm) - Nunca Passei Mal Comendo Peixe. Pedrovbmorais Pedrxlf Pietro "Yasei" Silvestre De Melo Pietro De Conti Oliveira E Silva Pikachuspark Rafa. prrp Rafael "Minino" Rafael "Ryukashi" Vieira Rafael Alonso Rafael Alves De Oliveira Rafael Ângelo De Souza Rodrigues Rafael Augusto Rafael De Moraes Flores Rafael De Sousa Guilherme Rafael Do Pinho Bernardes Rafael Dutra Da Silva Rafael Fassina Rafael Finoto Barbeiro Rafael Henrique Mendonca Martins Rafael Julio Rafael L Dias Rafael Namiuti Temponi Rafael Nusque Rafael Pg Rafael Potrich Rafael Salomão Rafael Schneider De Jesus Rafael Stolf Silva Rafael Sugizaki Rafael Teixeira Diláscio Rafael Venâncio Rafael Vieira Marasco Rafael Weiblen Rafaela Alves Rafaela Alves Andrade Rafaela Fagundes Cau Rafah Barbosa Rafel Nascimento Rafinha Games Raphael "Netuno" Bruno Raphael Yuri Ramos Rudio Raquel Marinho Raul Morais Ravi Rawan Fonseca Narciso Rayan Leite Rayosick Razvan Costea Rean Inahy Da Silva Ramos Rebecca M. Redtwist. (Cryormd) Regi Muniz Reifos Reissinger Remix - Cayen Renan Jesus Magalhães Renato Américo Da Silva Filho Renato Nodari De Freitas Capello Renato Secco Garibe Renato Vieira Machado Renzi Rexar Ricardo Gladistone Ricardo Guilherme Eid Ricardo Hideo Mohri Mattos Ricardo Lacerda Ricardo Monteiro da Silva Lanna Ricardo Noronha Rice Ricksann Ricogomes Robson Souzarodalitnev Rodolfo Ferreira Alves Rodolfo Gonçalves Machado Rodolfo Nunes Braz Rodrigo Caetano Rodrigo Camargo Teixeira Rodrigo Carvalho Dias Rodrigo Castillo Martins De Lima Rodrigo De Araujo Macena Rodrigo Martins Eduardo Rodrigo Miranda Rodrigo Mirha Rodrigo Negoro Rodrigo Ramos Ribeiro Rodrigo Sanguanini Rodrigo Vaillantrogério Ribeiro Campos Rogério Ribeiro De Sousa Roisita Shaianístico Ronald Monteiro Lobato De Melo Rpg Dojo Ruama S. Barcelos Ruanshinjijp Ryan De Lima Ryan Escane Ryan Gustavo Dias De Abreu Ryan Leite Ryanzinoposte12 Saaddy61 Sabrina Trzeciak Sahimon Dos Santos Marcelino Sally Lineker Tiago Messias Oliveira Ferreira Dos Santos Sálvio Miranda Gonçalves Júnior Sam Samucael Oliveira Samuel De Souza Isaque Sardinha Samuel Figueredo Maia Samuel Zewe Osorio Sander Dias Sara "Sareia" Coutinho Sara Maciel Bitencourt Sarah Dos Santos Camargo Sarah H. Kusunoki Scoffing Selma Barbosa Sergio Felipe Sérgio J. Sousa Shamucaxs - Eu Não Jogo Solo Shilo Shushu Sidney Prado Sirney Sofia "Moony" Corrêa Sofia Santos Corrêa Soharas2 Solano Krüger Sondycho Sophia Lohayne Martins Queiroz Steerpikechu Stella Faith Stella Maris Messias Fontes Stephan Harkensee Souza Sulamita Dias Syd Orion Dahl T4ngeri.ne_ Tadashi Wakita Taiga Taim Tainá Ribeiro Dos Santos Tairone Nunes Taís Baierle Taito Kogan Tales Vargas Talvezoalberto Tapizuno Tatakobabako Tavares Taverna Daz Ueira Tayle Tcncunha Thaals Thais Exuzinha Lacerda Thaisa Guimarães Thales "Gar-El" Gabriel Thales Gonçalves E Souza Thales Yukio Thalisson C. Torres Tharyk Victor Fagundes Thay E Mikael Acacius Thayanne Melo Thayná C. Kiwi Théo Elias Thesigelf Thevinyk Thiago Ribeiro Thiago "Maridão" Ferreira Thiago Cavalcante E Silva Araujo Thiago Elias Lima Campos Thiago Fernandes Delfino Thiago Figueiredo Thiago Nascimento Thiago Peres Thiago Ribeiro Vieira Thomas Andrew Schafer Thomas Ferreira Cardim Thomas Gerent Thomas Ribeiro Thomas Vida Catini Thomaz Cunha De Oliveira Tiago M. Chamuinho Tiago Tex Tigas Toisao Tomás De Jesus Souza Topic Trago Tron Trosten Team Ib Trovow Trubel_magium Tucantuco Tuid Tutii Tutuofassimilation Udeagle Umabatataidiota Uriel Honorato Celestino Santos Uriel Silva Uyl Aires V Projekt V4tori Valber Oliveira Barros Júnior Valcelo Neto Ventoventania Verrak Vicente Cascão Victor 'Amayori' Lopes Victor (Vhv) Luongo Victor A Fontana Victor Alves Victor Augusto Victor Crisafulli Victor Emanuel Victor Freire De Alcantara Victor Hugo Victor Hugo "Brietnövich" Galvão Victor Hugo Scatamburlo Victor Poti Victor Soares Victor Varga Marques Victoria Maia Vih A Rainha Das Flores Viktorclipel Vin Brandão Vingancinha Vini "Popotchurro" De Castro Vinicius "Vê Erri" Regis Vinícius Adamski Heller Vinícius Avelino Lessa Vinícius Cruz Vinícius Da Silva Alves Ferreira Vinicius Gabriel Vinicius Henrique Tech Vinicius Luccas Vinicius Marcelino Vinicius Marques Pelissari Vinicius Mourão Vinicius Romualdo Vinícius Sena Del Maestro Vinícius Souza Costa Vinihbel Vinil Vinioboy Viny Nunes Vitaoy Vitor Vitor Abel Vitor D. Vitor De Oliveira Triz Vitor Fortunato Vitor Machado Dos Santos Vitor Mendes Demarchi Vitor Santos Vitu Xonho Vivyan Lys Vix63 Vonrien Walter Henrique Web Camarada Selvagem Wendell D'arc Silva Wendher Tomasi França Wesley Hingel Salvador Weverton Ferreira R Santos Will Tudela William Fernando William Sato Simionato Wilyan Cristyan Yaillan Ceruti Yalpcas Yan Victor Yara Pereira Yasmin Cardoso Garcia Silvestre Yasmin Carvalho Ydrax O Cabriteiro Yhago Massahud De Carvalho Yin Fritz Yuri De Oliveira Yuri Gabriel Conforti Yuri Henrique Santos De Lima Yuri Lazinho Dos Anjos Yyonuw Zaine "Cherry" Hazime Zakhael Zane Saykel Zeringamepla Zipz Zuatom Zuit Zullian Zzodixzz

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

GLOSSÁRIO

SÍMBOLOS

■ - Referente ao dado de 6 faces;

◆ - Referente ao dado de 10 faces;

⬟ - Referente ao dado de 12 faces;

- Referente ao Sucesso;

- Referente a Adaptação;

- Referente a Pressão;

(A) - Referente ao Nível de Assimilação;

◀A - Referente ao Ponto de Assimilação;

(D) - Referente ao Nível de Determinação;

▶D - Referente ao Ponto de Determinação;

(S) - Referente ao Nível de Saúde;

S - Referente ao Ponto de Saúde;

P - Referente a Penalidade Padrão.

TERMOS DE JOGO

Infectado(a). Nome utilizado para se referir à personagem de Jogadores.

Assimilador(a). Nome utilizado para se referir à pessoa narradora.

d6. Dado de 6 faces. Utilizado para rolagens de Instinto.

d10. Dado de 10 faces. Utilizado para rolagens de Conhecimentos/Práticas.

d12. Dado de 12 faces. Utilizado para Rolagens Assimiladas.

Sucesso. Referente ao símbolo . Define sucesso no atento.

Adaptação. Referente ao símbolo . Define mudança ou adaptação na maneira que será realizada o atento, sem definir sucesso ou falha.

Pressão. Referente ao símbolo . Define falha no atento.

Penalidade Padrão. Referente ao símbolo P. Aumenta uma quantidade no custo de ativações ou penaliza nos resultados de personagens.

Aptidão. Nome da categoria que abrange os Instintos, Conhecimentos e Práticas.

Instinto. Categoria de Aptidão que utiliza d6 e representa o básico de todo ser vivo. São Instintos: *Influência*, *Percepção*, *Potência*, *Reação*, *Resolução*, *Sagacidade*.

Conhecimento. Categoria de Aptidão que utiliza d10 e representa os conhecimentos de uma personagem. São Conhecimentos: *Biologia*, *Erudição*, *Engenharia*, *Geografia*, *Medicina*, *Segurança*.

Prática. Categoria de Aptidão que utiliza d10 e representa a capacidade prática de uma personagem. São Práticas: *Armas*, *Atletismo*, *Expressão*, *Furtividade*, *Manufaturas*, *Sobrevivência*.

Cena. Trecho de uma sessão de jogo.

Narrativa Fluida. Tipo de Cena que não representa perigo ou urgência, permitindo que personagens ajam com calma, sem a necessidade de fazer testes para cada Ação.

Conflito. Tipo de Cena que representa perigo ou tensão imediata. Qualquer tipo de Ação em Conflito requer teste(s).

Ação. Tentativa de uma personagem que pode ou não exigir um teste.

- **Ação Simples.** Tentativa de uma personagem em Cena de Narrativa Fluida.
- **Ação em Conflito.** Tentativa de uma personagem em Cena de Conflito.

Agir por Instinto ou Rolagem Assimilada. Termos utilizados para quando uma personagem decide utilizar um Ponto de Assimilação (ou 2 Pontos de Determinação) para substituir o Conhecimento/Prática da rolagem por um segundo Instinto. Substitui todos os dados da rolagem por d12.

Cabo de Guerra. Disputa central de Assimilação RPG, determina os Níveis e Pontos de Determinação e Assimilação da personagem Infectada.

Nível de Determinação. Valor que determina a quantidade máxima de Pontos de Determinação da personagem Infectada.

Ponto de Determinação. Valor determinado pelo Nível de Determinação e que pode ser gasto para diversas ativações.

Estado Suscetível. Momento em que uma personagem Infectada fica sem ▶D restante, sendo

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

impedida de utilizar novos pontos até que finalize uma Recuperação.

Empenho. Um dos usos padrão de D em que o(a) Infectado(a) pode gastar 1 D antes de uma rolagem para manter um dado adicional.

Perseverança. Um dos usos padrões de D em que o(a) Infectado(a) pode gastar 1 D para ignorar penalidade em Ação, sejam elas impostas por agentes externos, situacionais ou por S.

Nível de Assimilação. Valor que determina a quantidade de Pontos de Assimilação de uma personagem Infectada e quantos dados ⬟ serão rolados em caso de mutação.

Ponto de Assimilação. Valor determinado pelo Nível de Assimilação e que pode ser gasto para diversas ativações.

Nível de Saúde. Aspecto dos Infectados que determinam seu estado de saúde, é separado em 6 Níveis e cada Nível possui uma quantidade de pontos igual a soma de 1 + *Potência* + *Resolução*.

- **Saudável.** S 6, onde os Infectados estão em plena condição física, sem ferimentos ou penalidades.
- **Escoriação.** S 5, onde os Infectados apresentam apenas arranhões ou cortes leves, sem impacto nas ações.
- **Laceração.** S 4, onde os Infectados sofrem ferimentos moderados, possuindo -1 em todos os testes.
- **Ferimentos.** S 3, onde os Infectados carregam danos graves e constantes, também com –1 em todos os testes.
- **Debilitação.** S 2, onde os Infectados mal conseguem se manter ativos, possuindo –2 em todos os testes e só podem se Recuperar com tratamento médico.
- **Incapacitação.** S 1, onde os Infectados estão inconscientes, só podem agir investindo 2 e precisam de tratamento médico para se recuperar.

Ponto de Saúde. Medida da condição física dos Infectados. Eles indicam o quanto ele ainda resiste antes de ceder aos danos sofridos. Conforme os Pontos de Saúde diminuem, os Infectados descem pelos Níveis de Saúde, passando de estágios leves de ferimento até a incapacitação total.

Tempo de Recuperação ou Recuperação. Período de descanso dos Infectados, o tempo em que corpo e mente tentam se recompor. Durante esse intervalo, eles podem Recuperar S e D, mas a velocidade dessa Recuperação depende do S em que se encontram:

- S 6 e 5: Recuperam-se a cada repouso completo, diária.
- S 4 e 3: a Recuperação é lenta, semanal.
- S 2 e 1: não se Recupera sem ajuda — requer tratamento médico ou similar.

Conflito. Momento em que a narrativa deixa de fluir livremente e o jogo entra em disputa. Seja uma luta, um desastre ou qualquer situação de conflito de interesses, tudo passa a ser decidido com regras específicas: toda Ação exige rolagem de dados e segue as mecânicas próprias de **Ação em Conflito**.

- **Condicionante.** Elemento especial que o(a) Assimilador(a) pode adicionar a um Conflito para modificar temporariamente as regras do jogo naquela cena.
- **Ativação de Conflito.** Conjunto de ações que o(a) Assimilador(a) pode executar durante uma cena de Conflito. Elas representam tudo o que o mundo reage, provoca ou impõe aos Infectados.
- **Objetivo Principal.** Meta que encerra o Conflito, aquilo que os Infectados precisam alcançar para resolvê-lo. Pode ser definido pelo(a) Assimilador(a) antes da cena ou surgir das ações e decisões dos próprios Infectados durante o Conflito.
  - **Fuga.** Tipo de Objetivo Principal em que a meta dos Infectados não é vencer o Conflito, mas escapar dele.
- **Objetivo Secundário.** Meta opcional dentro do Conflito que não encerra a cena, mas oferece vantagens aos Infectados, como recursos, informação, posicionamento ou redução de riscos. Cumpri-lo é útil, mas não obrigatório para encerrar o Conflito.
- **Ameaça.** Elementos externos ao Conflito que possuem vontade própria e agem independentemente das intenções do Conflito. Em alguns casos, a Ameaça pode ser o próprio Conflito, tornando-se o Objetivo Principal a sua Neutralização, e suas ações passam a contar como Ativações do Conflito.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

- **Ativação de Ameaça.** Ações que uma Ameaça realiza durante o Conflito.

Geração. Determina a época em que um(a) Infectado(a) nasceu em relação ao Colapso. Infectados da *Geração Pré-Colapso* nasceram e foram criados antes do evento; a *Geração-Colapso* passou pelo Colapso entre os 5 e 12 anos; já a *Geração Pós-Colapso* nasceu depois ou tinha menos de 5 anos durante o evento.

Propósito Pessoal e Coletivo. Metas de uma personagem Infectada que, ao concluídas, geram um momento de Clareza de Propósito.

Clareza de Propósito. Momento em que uma personagem Infectada conclui um Propósito ou ato grandioso. Quando isso ocorre, pode remover uma de Assimilação Inoportuna ou Restaurar um D.

Origens. Aspecto dos Infectados que definem seu passado e seu presente, sendo definidos pelo seu Evento Marcante e Ocupação, respectivamente.

Ponto de Experiência. Representam o aprendizado e crescimento dos Infectados. Todos os Infectados começam com 7 pontos, que podem ser usados na criação para melhorar Conhecimentos ou Práticas, ou adquirir Características de Infectados. Durante o jogo, o(a) Assimilador(a) distribui pontos adicionais, permitindo aos jogadores aprimorar todas as Aptidões, incluindo Instintos, e expandir o potencial de seus personagens.

Característica de Infectado. Traços únicos que definem detalhes e particularidades do personagem. Elas permitem personalizar o(a) Infectado(a) além dos números da Ficha, destacando talentos, comportamentos, adaptações e conexões com o mundo ao seu redor.

Equipamento. Objetos que os Infectados possuem. Podem ser itens comuns ou artefatos especiais que oferecem vantagens, utilidades ou habilidades únicas durante suas aventuras.

- **Inventário.** Espaço que o(a) Infectado(a) possui para armazenar seus equipamentos. Cada item ocupa 1 espaço, exceto objetos pequenos como chaves, documentos ou pen drives. Todo(a) Infectado(a) começa com 3 espaços de Inventário no corpo, representando jaquetas, coldres ou outras vestimentas, além de uma mochila com 6 espaços adicionais

- **Escassez.** Indica a raridade de um equipamento no mundo. Ela varia de Abundante, quando fácil de encontrar, até Quase Extinto, quando o item é extremamente raro e difícil de obter.

- **Qualidade.** Determina o estado e a eficácia de um Equipamento, indicando como ele resiste ao uso e à pressão durante o jogo. Ela varia do nível mais baixo, 0 (Quebrado), onde o equipamento é inutilizável, até o nível mais alto, 6 (Obra-Prima), que permite adicionar Sucessos adicionais em testes várias vezes por sessão. Entre esses extremos, cada nível define quantas o equipamento pode suportar antes de cair um nível e os bônus que fornece.

Artefato. Equipamentos especiais que possuem propriedades únicas e oferecem características ou vantagens além do comum, ajudando os Infectados em sua jornada e tornando suas ações mais eficazes ou estratégicas.

- **Frágil.** Característica de Categoria -1. Cai de nível de Qualidade com 1 a menos; nível 1 se torna Quebrado no próximo uso.

- **Improvisado.** Característica de Categoria -1. Feito com materiais reaproveitados; testes têm –1 , que pode ser cancelado investindo uma .

- **Pesado.** Característica de Categoria -1. Reduz a mobilidade, cancelando 1 em testes de movimento ou furtividade; ocupa 2 espaços de inventário.

- **Uso Único.** Característica de Categoria -1. Funciona apenas uma vez; após o uso, o item quebra ou se esgota completamente.

- **Ágil.** Característica de Categoria 1. Arma branca balanceada; em ataques substitui *Potência* por *Reação*.

- **Discreto.** Característica de Categoria 1. Item pequeno ou retrátil, fácil de esconder; não ocupa espaço de inventário e passa despercebido enquanto guardado.

- **Espaçoso.** Característica de Categoria 1. Aumenta em +2 os espaços de Inventário; efeitos podem ser acumulados ao comprar a característica mais de uma vez.

- **Iluminador.** Característica de Categoria 1. Projeta luz proporcional ao nível de qualidade (6 m por nível). Pode perder um nível de qualidade com uso prolongado, com aviso do(a) Assimilador(a); tocha simples ilumina 6 m.

- **Letal.** Característica de Categoria 1. Arma capaz de causar ferimentos graves. Uma vez por dia, permite trocar uma por um ; uso extra concede +1 , mas reduz 1 nível de Qualidade.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

- **Protetivo.** Característica de Categoria 1. Permite evitar a perda de 1 Ponto de Saúde uma vez por cena; uso extra é possível sacrificando 1 nível de Qualidade.

- **Restaurador.** Característica de Categoria 1. Alimentos, bebidas ou remédios com 6 usos; cada uso alimenta um personagem por um dia e concede 1 Ponto de Saúde na próxima Recuperação, sem acumular efeitos no mesmo repouso.

- **Eficiente.** Característica de Categoria 2. Item prático e ergonômico; uma vez por dia, permite trocar 1■ por 1◆ em um teste. Uso extra no mesmo dia reduz 1 nível de Qualidade.

- **Durável.** Característica de Categoria 2. Itens reforçados para resistir ao desgaste; requer uma adicional para reduzir 1 nível de Qualidade.

- **Adrenalina.** Característica de Categoria 3. Canetas ou injeções que aumentam temporariamente a resistência à dor e cansaço. Cada uso concede 6 Pontos de Saúde até o próximo repouso. Usos adicionais exigem teste de *Resolução* + *Atletismo*: sucesso mantém os 6 pontos, falha causa perda de 8 pontos. Após o repouso, cada uso reduz 1 ponto de Determinação.

- **Armadura.** Característica de Categoria 3. Veste de proteção que absorve ferimentos. Permite até 3 usos por cena para evitar a perda de 1 Ponto de Saúde por uso. Quando os 3 usos são consumidos na mesma cena, a armadura perde 1 nível de Qualidade.

- **Explosivo.** Característica de Categoria 4. Item projetado para detonação. Ao ser usado, pode ser destruído para causar 4◆ de dano em uma área, atingindo criaturas e estruturas. Sempre possui Uso Único e não acumula pontos de Categoria.

- **Inflamável.** Característica de Categoria 4. Item capaz de gerar fogo. Pode reduzir 1 nível de Qualidade para incendiar uma área, causando 3◆ de dano de queimadura. Alvos devem investir e ou recebem 2◆ adicionais no final do turno.

- **Medicinal.** Característica de Categoria 4. Itens médicos ou medicamentosos com 6 usos; cada uso cancela 1 em testes de Tratamento Médico, limitado à graduação em *Medicina*. Itens de Uso Único podem cancelar até 2 em um teste.

Região. Local onde se passam as aventuras de Assimilação RPG, a não ser nas aventuras mais longas, não é necessário explicar essas regras aos jogadores, mas elas serão bastante úteis para construir o universo. São características da Região: Tamanho, Perigo, Habitação, Recursos Naturais, Contaminação, Deslocamento, Marcos Geográfico e Bioma. Os Biomas de uma Região podem ser: Bosque, Campina, Cerrado, Colinas, Deserto, Floresta, Ilha, Litoral, Manguezal, Mar, Montanha, Pântano, Caatinga, Subterrâneo, Tundra e Urbano.

- **Área.** Um coletivo de Regiões é chamado de Área.

Refúgio. Dentro de uma Região, podem existir comunidades de sobreviventes, geralmente próximas a fontes de água. No início, as histórias focam nos Infectados, mas com o tempo os jogadores podem se interessar por um lar seguro. Refúgios se dividem em *Comunidades Fixas* e *Grupos Móveis*. São características dos Refúgios: População, Reservas, Mobilidade, Defesa, Moral, Beligerância e Construções.

Recursos. Materiais coletados, produzidos e armazenados pelos Refúgios para garantir sobrevivência. A falta de recursos ao serem requisitados provoca Crises. O controle é feito pelo(a) Assimilador(a) ou pelos jogadores que gerenciam o Refúgio. São *Recursos Naturais*: Água, Plantas, Animais, Madeira, Minerais, Biomassa. *São Recursos Manufaturados*: Alimento, Vestuário, Munição, Combustível, Medicamento, Material de Construção.

Assimilação. Força evolutiva que transforma o corpo, reestruturando tecidos, ajustando funções e criando novos caminhos para sobrevivência. Suas manifestações, chamadas Assimilações, incluem habilidades extraordinárias, mutações visíveis, capacidades sobre-humanas ou mutações inconvenientes.

- **Teste de Assimilação.** Rolagem que ocorre quando o(a) Infectado(a) perde todos os ▶ em um Ⓓ. O teste define as mutações que surgem com o avanço do Ⓐ, usando 1◆ + 1⬟ por cada Ⓐ alcançado.

- **Mutação.** Características adquiridas por meio da Assimilação. Cada mutação tem um custo específico e concede aos Infectados habilidades, desvantagens ou alterações corporais.

Ficha de Infectado. Registro principal do personagem, usado para medir suas habilidades, determinar sucessos ou falhas e guiar decisões do jogo. Ajuda a identificar tarefas que o(a) Infectado(a) consegue realizar e oferece alternativas quando certas competências estão ausentes.

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

ÍNDICE REMISSIVO

Mundo.....15, 18, 166, 175
Infectado(a).....24
Assimilador(a).....42
Dados.....24, 35, 43
Ação Simples.....32
Ação em Conflito.....33, 70
Sucesso.....34, 37
Adaptação.....34, 38
Pressão.....34, 40
Penalidade Padrão.....125
Aptidões.....44, 80
Instintos.....45, 80
Influência.....45
Percepção.....46
Potência.....46
Reação.....47
Resolução.....47
Sagacidade.....48
Conhecimentos.....49, 80
Biologia.....49
Erudição.....50
Engenharia.....50
Geografia.....51
Medicina.....51
Segurança.....52
Práticas.....53, 80
Armas.....53
Atletismo.....54
Expressão.....54
Furtividade.....55
Manufaturas.....55
Sobrevivência.....56
Cena.....28
Narrativa Fluida.....28
Ação.....31
Ação Simples.....32
Ação em Conflito.....33
Agir por Instinto.....41
Rolagem Assimilada.....41, 60
Cabo de Guerra.....58, 81
Nível de Determinação.....59, 60
Ponto de Determinação.....59, 60
Estado Suscetível.....59, 81
Empenho.....59
Perseverança.....59
Nível de Assimilação.....59, 60
Ponto de Assimilação.....59, 60
Saúde.....65, 82
Nível de Saúde.....65
Saudável.....65
Escoriação.....65
Laceração.....65
Ferimentos.....65
Debilitação.....65
Incapacitação.....65
Pontos de Saúde.....66
Tempo de Recuperação.....67
Dano.....68
Conflito.....68, 194
Objetivo Principal.....68, 199
Objetivo Secundário.....68, 201
Fuga.....199
Ativação de Conflito.....202
Neutralizar Ameaça.....71, 203
Ativação de Ameaça.....70
Partitura de Conflito.....229
Ameaças.....69, 71, 203
Condicionante.....69, 206
Dificuldades de Jogo.....211
Criação de Infectados.....74, 91
Concepção.....75
Origens.....63, 76
Evento Marcante.....76
Ocupação.....77
Geração.....78
Propósito Pessoal.....60, 79
Propósito Coletivo.....60, 79
Clareza de Propósito.....62
Ponto de Experiência.....83, 247
Características de Infectado.....83
Agricultor.....84
Cavaleiro.....84
Estágio Avançado.....84
Investigador da Assimilação..84
Pegada Forte.....84
Piloto.....84
Punhos de Ferro.....84
Saque Rápido.....84
Sono Leve.....84
Trato com Animais.....84
Viajado.....84
Antecedente Marcante.....85
Aparência Inofensiva.....85
Artes Marciais.....85
Atenção Redobrada.....85
Atirador Astuto.....85
Batedor.....85
Disciplinado.....85
Dissimulado.....85
Escaldado.....85
Frugal.....85
Intimidador.....85

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Mãos Leves....86
Memória Afiada....86
Presença Encantadora....86
Relíquia....86
Sacrifício Heróico....86
[Sentido] Aguçado....86
Companheiro Animal....87
Construtor....87
Contra-ataque....87
Corpo Grande....87
Determinação Inabalável....87
Esquiva Precisa....87
Gambiarra....87
Garimpagem....87
Inabalável....87
Olhar Minucioso....87
Orientação....88
Parkour....88
Primeiros Socorros....88
Racional....88
Recuperação Rápida....88
Resiliente....88
Vaso Ruim....88
Herói Local....89
MacGyver....89
Suporte....89
Mira Fatal....89
Motivar Aliado....89
Equipamentos Iniciais....90
Sobrevivência....92
Equipamentos....94
Inventário....94
Escassez....94
Qualidade....95
Artefatos....96
Características de Artefatos....97
Frágil....97
Improvisado....97
Pesado....97
Uso Único....97
Ágil....97
Discreto....97
Espaçoso....98
Iluminador....98
Letal....98
Protetivo....98
Restaurador....98
Eficiente....98
Durável....98
Adrenalina....98
Armadura....98
Explosivo....98
Inflamável....98
Medicinal....98
Região....99
Tamanho....99
Perigo....99
Habitação....99
Recursos Naturais....99
Contaminação....100
Deslocamento....100
Marcos Geográfico....100
Ideias de Aventuras....101
Biomas....99
Bosque....99, 179
Campina....99, 179
Cerrado....99, 179
Colinas....99, 180
Deserto....99, 180
Floresta....99, 180
Ilha....99, 180
Litoral....99, 180
Manguezal....99, 180
Mar....99, 181
Montanha....99, 181
Pântano....99, 181
Caatinga....99, 179
Subterrâneo....99, 181
Tundra....99, 181
Urbano....99, 181
Área....99
Refúgio....102, 110
População....102
Reservas....102
Mobilidade....103
Defesa....103
Moral....103
Beligerância....103
Construções....104
Boticário....104
Casa de Costura....104
Centro Comunitário....104
Coleta de Biomassa....104
Dormitório....104
Fábrica de Munição....104
Fábrica para Obras....104
Fonte de Água....104
Fortificação....104
Moinho....105
Oficina de Equipamentos....105
Oficina Mecânica....105
Pedreira....105
Porto....105
Refeitório....105
Refinaria Animal....105
Refinaria de Biomassa....105
Refinaria Vegetal....105
Reservas Expandidas....105
Serraria....105
Crise....106
Tragédia....107

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

Doença.....108
Criação de Refúgios.....110
Recursos.....112
Recursos Naturais.....112
Água.....112
Plantas.....117
Animais.....114
Madeira.....114
Minerais.....116
Biomassa.....114
Recursos Manufaturados.....112
Alimento.....113
Vestuário.....117
Munição.....117
Combustível.....114
Medicamentos.....118
Material de Construção.....115
Vale dos Montes Castanhos.....118
Assimilação.....122
Assimilações Evolutivas.....126
Assimilações Adaptativas....134
Assimilações Inoportunas...144
Assimilações Singulares.....154
Evoluindo e Assimilando.....124
Teste de Assimilação.....124
Mutação.....124
Colapso.....14
A Queda das Nações.....169
Era das Sombras.....170
Tempos de Messianismo.....170
Renascimento Tecnológico..173
Um Novo Despertar.....173
Simpatizantes dos Infectados....176
Adoradores do Novo Deus...176
Apocalitas.....177
Homo Assimilatus.....177
Os Escolhidos.....177
Transcendentalistas.....177
Inimigos dos Mutantes.....177
Inconformados.....177
Inquisidores.....177
Matadores de Monstros.....177
Puristas.....177
Comunidades (Refúgios Fixos).....183
Agroculturas.....184
Antros.....184
Bases Paramilitares.....184
Centros Comerciais.....184
Comunas.....185
Covis.....185
Laboratórios.....185
Paraísos.....186
Reinos.....186
Santuários.....186
Teocracias.....187
Tribos.....187
Grupos (Refúgios Móveis).....188
Andarilhos.....189
Aventureiros.....189
Caravanas.....190
Companhias.....190
Escravagistas.....190
Gangues.....190
Mercadores.....191
Missionários.....191
Patrulheiros.....192
Procissões.....192
Refugiados.....193
Saqueadores.....193
Eu, Assimilador.....226
Gerenciando Sessões 228
Partituras de Conflitos 229
Sessão Zero.....231
Funções de Assimilador(a)...233
Dando Vida ao Mundo.....234
Criando Aventuras.....235
A Arte de Improvisar.....242
Antagonistas.....244
Combate.....245
Exploração.....246
Gerador de Aventuras.....252
Costa Brava.....262
Campo Limpo.....264
Mata do Bode.....266
Serra da Lua.....268
Brejo Amarelo.....270
Restinga Brava.....272
Mar da Restinga.....274
Tabelas de Criação.....276
Como Ler e Rolar.....277
Clima e Ambiente.....278
Elementos de Terreno e Complicações Ambientais.....280
Personagens e Grupos.....282
Rumores e Boatos.....284
Fauna e Flora Assimiladas...286
Complicações em Conflito.....288
Objetos, Relíquias e Itens Perdidos.....290
Efeitos Mentais.....292
Eventos da Assimilação.....294
Jogo Solo.....296
Narrador.....296
Contrapontos.....296
Oráculos.....297
Sugestões de Tramas.....298
Baralho de Assimilações...122, 229
Baralho de Eventos.....230, 254

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

ASSIMILAÇÃO RPG

Nome:

ORIGENS

Evento Marcante:

Ocupação:

Geração:

Propósitos Pessoais:

Propósito Coletivo:

APTIDÕES

INSTINTOS ■

Influência	Percepção	Potência
■□□□□	■□□□□	■□□□□
Reação	**Resolução**	**Sagacidade**
■□□□□	■□□□□	■□□□□

CONHECIMENTOS ◆

Biologia	Erudição	Engenharia
◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇
Geografia	**Medicina**	**Segurança**
◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇

PRÁTICAS ◆

Armas	Atletismo	Expressão
◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇
Furtividade	**Manufaturas**	**Sobrevivência**
◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇	◇◇◇◇◇

SAÚDE

1+Potência+Resolução

Ativa Recuperação após cada repouso completo

6 Saudável | 5 Escoriação

Ativa a Recuperação após uma semana

4 Laceração | 3 Ferimentos

Menos ✹ em todos os testes

Dano dessa gravidade não regenera naturalmente. Será necessário tratamento médico

2 Debilitação | 1 Incapacitação

Incapaz de agir, mas mantém a consciência. Menos ✹✹ em todos os testes.

Inconsciente. Qualquer Ação com teste exige ▼▼ para ativar.

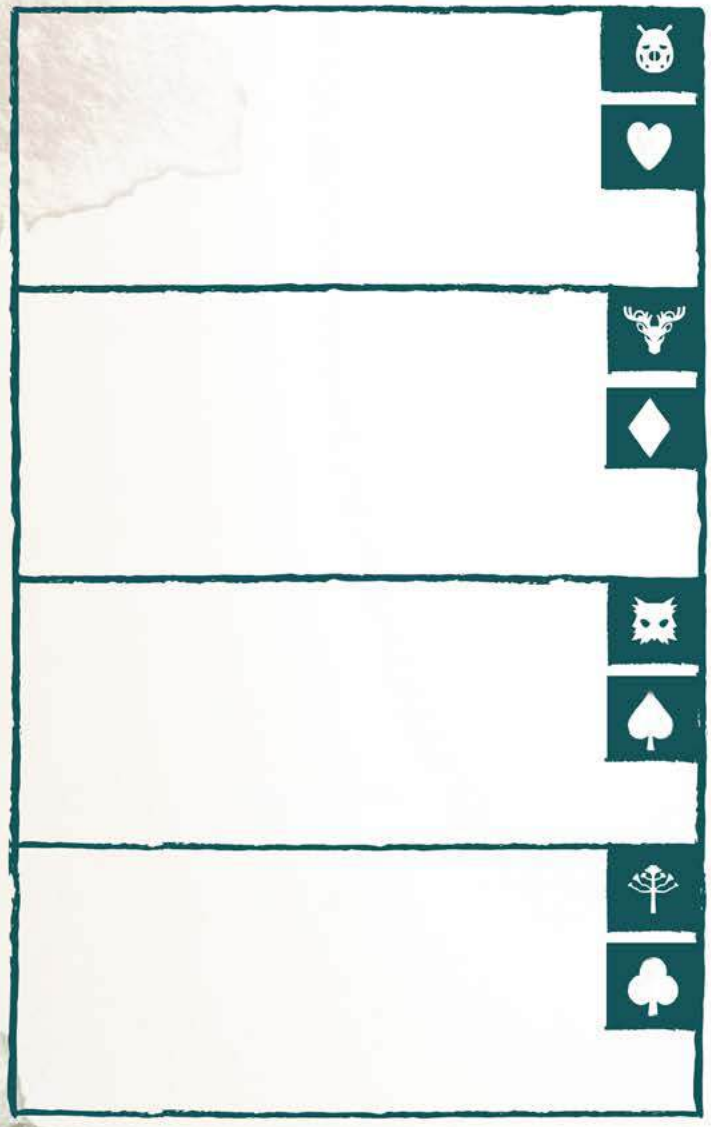
Determinação

Assimilação

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CARACTERÍSTICAS

ASSIMILAÇÕES



ESPAÇOS DE INVENTÁRIO

ANOTAÇÕES

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA: 16 ANOS

16 Drogas lícitas e violência

A ASSIMILAÇÃO TRANSFORMA A VIDA NA TERRA DESDE O COLAPSO, ATRAVÉS DE UM PROCESSO CAÓTICO DE EVOLUÇÃO

Boas vindas a uma nova abordagem sobre sobrevivência e exploração em um universo pós-apocalíptico, nascido das ruínas da nossa civilização. A Assimilação misturou os genes e capacidades de diferentes formas de vida. Criou novos seres tão maravilhosos quanto temíveis, mas também nos infectou com uma forçainexplicável que cresce dentro de todos, à medida em que perdemos nossa própria determinação. Viva a experiência dos Infectados na luta pela vida e descubra um jogo que convida à reflexão sobre o preço e a importância da evolução.

EDITORA NEW ORDER

9 788568 458976

newordereditora.com

Licenciado para NICOLAS BIASIN CALAZANS SANTOS, nicolasbiazin@gmail.com